MAPAS & POKES

MICRO Manía

EXTRA N 1 — Sólo para adictos — 400 Ptas.

DRAGONTORC
AVALON
ATIC ATAC
TIR NA NOG
RAMBO
CAULDRON
HI RISE
GREMLINS
HULK
STARQUAKE
A VIEW TO A KILL
SABRE WULF
GIVE MY REGARDS TO BROAD STREET

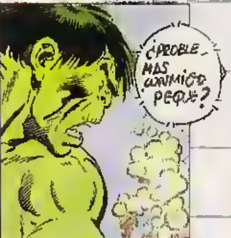
Todos los secretos de los juegos más populares, en versiones de SPECTRUM y AMSTRAD

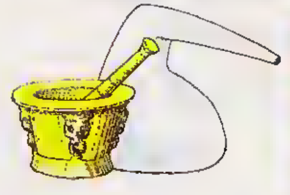
HOBBY PRESS

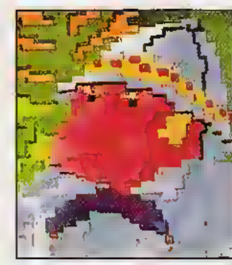


MAPAS & POKES

Extra N.º 1. Mayo 1986. 400 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla, 380 Ptas.













Director Editorial: José I. Gómez-Centurión.

Director Ejecutivo: Gabriel Nieto.

Asesor Editorial: Domingo Gómez

Redactor Jefe: África Pérez Tolosa.

Diseño: Rosa María Capitel.

Redacción: Pedro Pérez, Amalio Gómez, J.M Lazo, Alberto Suñer, Alejandro Júlvez, Marcos Ortiz, J. J. García Quesada, Fernando Herrera, Francisco Martínez, Jordi Hernández.

Secretaria Redacción: Carmen Santamaría.

Fotografía: Carlos Candel.

Portada: Javier Igual.

Dibujos: Javier Igual, José Antonio Calvo, J.M López Moreno, Charo Hierro, F. L. Frontán, Javier Olivares.

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino.

Consejero Delegado: José I. Gómez-Centurión.

Jefe de Producción: Carlos Peropadre.

Jefe de Publicidad: Concha Gutiérrez.

Secretaria de Dirección: Marisa Cogorro.

Suscripciones: M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad: La Granja, 39, Polígono Industrial de Alcobendas. Tel. 654 32 11. Telex: 49480 HOPR

Dto. Circulación: Paulino Blanco.

Distribución: Coedis, S. A. Valencia, 245. Barcelona.

Imprime: ROTEDIC, S. A. Ctra. de Irún, km 12,450 (MADRID).

Fotocomposición: Novocomp, S. A. Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica: Gráfico Hispano. Rufino González, 32

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay: Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1209 BUENOS AIRES (Argentina).

Se solicitará control OJD.

Depósito legal M-15.436-1985.



¡EXCLUSIVA!

ENTREVISTAMOS A JAMES BOND



PANORAMA PARA MATAR

Texto: Amolio GOMEZ
Pokes: Alberto SUÑER

AMSTRAD

Su nombre es Bond, James Band, el agente secreta mós famasa del munda. Sus hazañas son canacidas en las cinco continentes, y con sála aír pranunciar su nambre despierta el temar de unas y lo admiración de otras. MICROMANIA ha canseguida llegar hasta él y en su enorme castillo, en las proximidades de Cuenca, mantuvimos una interesante charla en la que nos cantó los pormenares de su última y más peligrosa aventura: Panarama para matar.

Nos encantromos sentados frente al señar Bond, Jomes Bond, en una gran sala decorada con los más voriodos objetos que vienen a demostrar que el dueño de este impresianante castillo ha tenida uno mavida y venturaso vida.

MICROMANIA: *Buenos tordes señar Bond.*

Bond: Hola pequeña.

M: *Encontadas de poder hablar con usted y de tener lo pasibilidad de mantener una agradoble canversación con tan relevonte figuro del espionaje.*

B: Menos caba y al grano muchacho, que na tenemas tada el día.

M: *Ejem., Bueno, bien, Sr. Bond. Nas gustarío saber un poco cáma camenzó eso increíble oventuro que más torde tados los especialistas denominoran «Panoromo pora matar» y en la que, sin dudo, usted vino o demostrar una vez mós que es el mejor.*

B: Cama sabrá, recibí un mensoje del Servicia de Inteligencio de su Majestad, lo reina de Inglaterro, en el que me contaba que uno grave crisis se hobía desotado en oquel país debida o que un importonte industrial extronjero que respondía al nombre de Max Zarin, pretendía hacerse can el control económica del mundo entero hociéndose can todos los reservas existentes de microchips.

M: *Oh!, ¡Pera esta es increíble!, ¡todos los reservos de microchips baja el poder de un solo hombre!, ¡eso serío la hecotambe!*

B: Oigo usted, reporterucha del tres al cuarto, haga el favor de no interrumpirme cuando habla.

M: *Perdone Sr. Bond. Cantinúe par fovar.*

B: Camo le iba diciendo, una grove crisis se avecinaba y no tenía ni un momento que perder. Aquella carta me infarmobo que para acabor con las planes del malvada industrial debería recoger unas infarmes que se encontroban repartidas par tres diferentes lugares del ploneto: uno mina de plato baja el Silican Valley, el edificia City Hall de San Francisco y en las calles de París.

Así pues, me apresuré a tamar mi ovioneta porticulor y corrí rauda hacia Silican Valley. Allí pude camprobar todas mis saspechas, pues Zarin planeoba volar lo mina para impedir la producción de silicona e impedir así la fobricación de micrachips. Gracias a mi suprema habilidad y ostucia sin par, logré adentrarme en la mina dispuesto o encontror el detonodor nucleor. Pera par desgracia, tras recarrer todos los pasadizas sin rumbo fijo, me di cuenta que necesitabo olgo más que astucia para conseguir llegar a tiempo de desactivor el detanodar.

“La fama de James Bond, nas ha llevado a entrevistarla en su castilla”



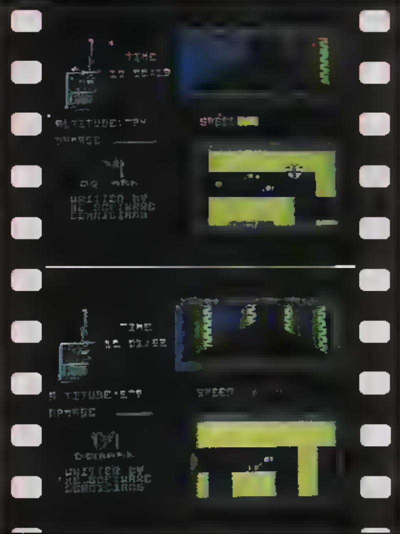
“Como sobró, recibí un mensaje de S.M. para resolver lo grove crisis desotado o couso del control de los «micro-chips»”

M: *¿Se refiere usted o lo señarito Moy Doy?*

B: En efecto joven, Moy, lo mujer de canfionzo de Zarin ero la único persono que padío oyudorme, pues ello canacía lo ubicoción exacto de la bamba.

M: *¿Pera cáma le fue pasible dar can ello, y la que es oún peor, canvencerlo pora que lo condujera hosto el detanador?*

B: Le puedo aseguror que no fue nodo, pero que nodo fácil. Aquello mino na era un comina de rasos precisamente. Era un verdodero loberinta plagado de trampos y tabaganes en la que los racos no porobon de coer sobre mi lindo cobezo y que en mós de uno ocosián, llegoron incluso o orrugorme el troje. Afartunadamente, pude encontror olgunas objetos que



me focilitoron enormemente la lobar de llegor hosto Moy Doy y, posteriarmente, hosta el mismísimo detonadar.

La utilidad de los objetos

M: *¿Padrío contar a nuestros óvidas lectares cuóles eron esos abjetos y cuál ero su utilidad?*

B: Buena, hobía bastantes cosas par allí sueltos, pera de las que pude sacar un mayar pravecha fueran un lonzodor de cuerdos, grocios al cuol padía soltar grandes desniveles y que me fue imprescindible duronte todo el tiempa que estuve en lo mina. También pude recoger olgunos cortuchas de dinamita que junta o un encendedor, me permitieran valor ciertas racas que me abstoculizobon el posa. Pera quizó lo que mós influyó en el éxita de mi misián fueran unas enormes númeras que se encantrobon repartidos par toda la superficie de la mina y que yo, guiodo ton sála par mi intuición, fui recagienda. Al principia na conseguía encantrorles ninguna utilidad, pera más tarde pude darme cuento de que la combinoción correcta de cinca de esas números farmobon lo clove que desoctivobo el detanodar. Encontror la clave odecuoda cama bien podró supaner, pequeño, sóla la padrío lagror una persano con mi inteligencio, can mi astucia, can mi genia, can mi...

En el City Hall de San Francisco

M: *Bien, Sr. Bond, bien. Le comprendemos. El cosa es que grocios o tadas esas abjetas y o lo inestimoble coloboroción de lo señarito Moy Doy, usted puda campletor su primero misián.*

B: Efectivomente, sin ello no hubiero podida llegar nunco hosta lo grúo que nas permitió bajar hosto lo galería en lo que se encantrobo el detanodor... Fue uno lóstima que ol finol lo pobre Moy tuviero que quedorse en el interiar de lo mina. Ero uno chico estupenda, y con uno gron persanolidod, Je, Je, ¡Yo sabe lo que quiero decir...

M: *Sí, clara, clara. ¿Y qué hiza usted cuondo consiguiá solir de lo mina de Silican Voley?*

B: Uno vez conseguida la informoción que Moy me facilitó, me dirigí a San Francisca, ol City Holl de Son Francisca, ocampoñodo de uno de mis secretorios porticulares, Stocy. Allí coí-



“May, la mujer de confianza de Zarin, era la única que sabía la ubicación exacta de la bomba”

ENTREVISTAMOS A JAMES BOND

mos en uno horrible trampa, pues Zorín se los orregló paro dejarnos atropados en el oscensor, y tras provocar un incendio en el edificio, huyó dejándonos allí 'colgodos'. Rópidamente tuve que buscar la manera de escapar de allí con Stacy, quien era mi moyor problema, pues como podrá suponer a mí no me hubiera costado ningún esfuerzo solir de aquella situación, pero... ya sobe , ¡soy un caballero, y no podía permitir que las llamas arruinaran el hermoso cabello de Stacy.

M: *¿Cómo pudo usted orreglórselos paro solir de tan difícil tronce?*

B: Haciendo uso de mi inteligencia supremo.

M: *¿Podrío ser un poco más explícito?*

B: Sí.

M: *¿Y bien?*

B: Escuche muchacho. Estoy enterado de todo. Sé que se ha reolizado un juego para ordenodor que simula mis aventuras y que lo que pretende es sonsacarme la información para que esos 'viciosos del joystick' o como se llomen, consigan ocabar el juego con lo mayor facilidod posible, osí que déjeme llevar las cosas a mi modo.

M: *Por supuesto Sr. Bond. Continúe, por fovor.*

B: Como decía, no me iba a resultor nada sencillo salir de allí. Pero por fortuna pora todos, en el edificio hobío una gran contidad de objetos diversos que yo, hóbilmente, supe oprovechar. Sin embargo, el moyor problema con el que tuve que enfrentarme fue que casi todos las puertas estoban cerradas. Pero un gran número de llaves se encontraban por el suelo y escondidas en algunos armarios. Pronto comprendí que el color de codo uno señalaba lo puerta que podía abrir, ounque también es verdad que en muchos ocasiones tuve que hacer uso de mi pistola para destrozar alguna que otro cerradura. Así, pude ir investigondo por el interior del edificio hasto conseguir una larga manguera que fue la que me ayudó a rescatar a Stacy del ascensor. Pero los problemos no se acabaron aquí, ya que el incendio era cada vez mayor y la puerta de salida del edificio era totalmente infronqueable. Rápidamente me di cuento de que necesitaría encontror un nuevo código para poder solir de ollí con vida.

Resultó complicado encontrar la clave, pero tras vorios cólculos matemóticos y varias pruebas inútiles conseguí dor con ella.

Acabar con Zorin

M: *Después tenemos entendido que tuvo que dirigirse o París poro conseguir copturar a Zorin, ¿es eso cierto?*

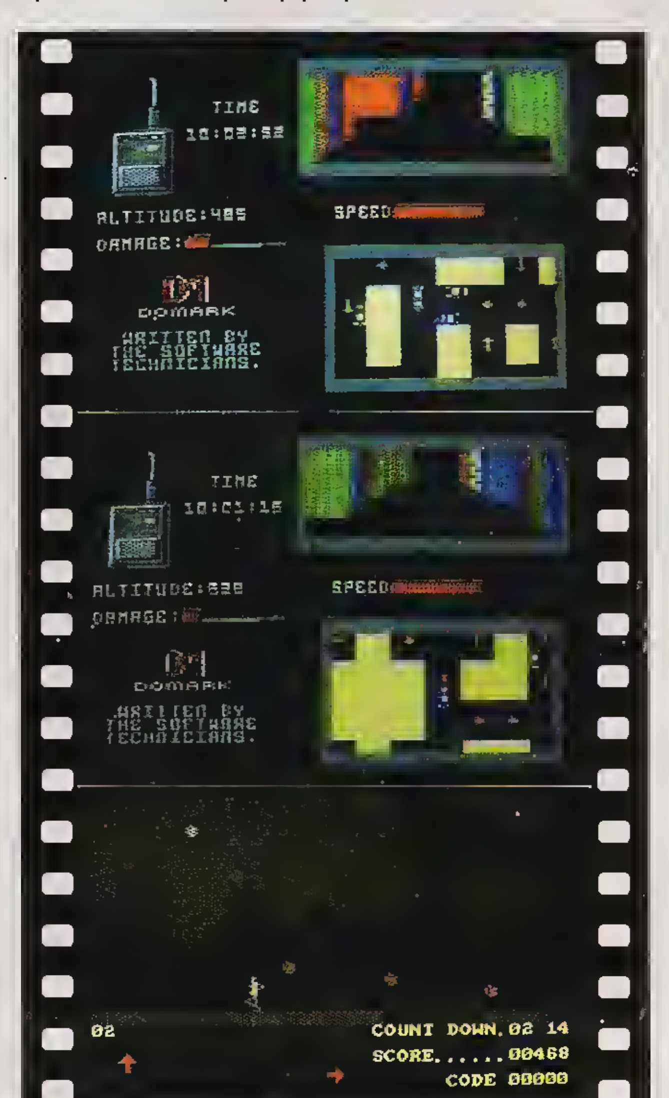
B: Tan cierto como que estamos aquí. Pero ollí los cosos no me fueron demasiado bien. Me encontraba almorzando con un ogente secreto amigo mío cuando, no se sabe cómo, apareció esa May Doy y liquidó o mi acompañante. La perseguí por toda la torre, pero la muy pécora se lonzó desde un paracaídas hasta algún lugar indeterminodo de la ciudad. Rópidamente bajé y tomé un taxi.

Con la ayuda de mi super relojradar pude ir siguiendo sus movimientos, pero las calles de París son un auténtico laberinto, y la persecución fue bastante movidita. Además, la dirección del viento cambiaba continuamente y el paracoídas variaba su rumbo a cado instante. Eso sin contar con que otros autos obstaculizaban mi comino y que en más de una ocasión tuve que librarme del acoso de la policía, que bajo ningún concepto estaba dispuesto a que infringiera las normas de tráfico.

Pero ya sabe que no hay sustitución que se me resista y, como siempre, logré capturar o la bella pero malvada May Doy, acobando así con los planes de Max Zorin, y haciendo, así, una vez más, que la justicia y el bien reinen en el mundo, que el mal no se saliera con la suya y que la paz...

Así dejamos al Sr. Bond.

Intentamos despedirnos de él pero estaba demasiado ocupodo oyéndose a sí mismo mientros que otusobo su repeinado tupé. Un tipo simpático este Sr. Bond.



“Las cosas en París no me fueron demasiado bien. May liquidó a un agente secreta amiga mío y aunque la perseguí, la muy pécora, se escapó lanzándose en paracaídas”

CARGADOR

Paro conseguir finalizor felizmente lo misión prapuesta par el programa «A VIEW TO A KILL», hemas preporada este cargadar, el cual as facilitará vuestro objetivo.

En primer lugar deberéis teclear el listada que se presenta a continuación, y seguidamente, salvorlo en cinto. Una vez hecha esta ya estará preparado para su ejecución; si ol hacerla correr existe algún error en los líneos DATA, el pragramo os avisaró, can lo cual tendréis que carregir dichas líneas.

Si no hay ningún error, deberéis calacor lo cinto original en el cassette. Después de corgar el primer blaque del programa original, oparecerón en pontalla las apcianes de las diferentes portes del pragramo, de las cuoles deberéis elegir uno.

Uno vez elegida, el programo os dará el cádiga de entrada de la apción elegida y as haró una serie de preguntas a los que deberéis cantestor sí a no.

A partir de aharo, el pragrama se ejecutaró normalmente, con la cual ol preguntaros par la apción deseada, deberéis elegir la misma que habíais escagida anteriarmente.

```
10 GOSUB 310
20 MEMORY 14000
40 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:PAPER 0
45 LOAD"!"
50 WINDOW #1,5,35,7,15
60 PRINT #1,"         ELIGE LA FASE
"
70 PRINT #1:PRINT #1,"A - THE SILIC
ON VALLEY MINE"
80 PRINT #1:PRINT #1,"B - THE CITY
HALL ESCAPE"
90 PRINT #1:PRINT #1,"C - THE PARIS
 CHASE"
100 A$=UPPER$(INKEY$)
110 IF A$="A" THEN GOTO 150
120 IF A$="B" THEN GOTO 190
130 IF A$="C" THEN GOTO 240
140 GOTO 100
150 CLS #1:POKE &665A,0:POKE &665B,
&A0
160 INPUT #1,"VIDAS INFINITAS (S/N)
";A$:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN POKE &
A01A,0
170 CLS
180 CALL 26000
190 CLS #1:PRINT #1," CODIGO DE ENT
RADA: 52934"
200 PRINT #1:PRINT #1:PRINT #1,"
  Pulsa una tecla"
210 WHILE INKEY$="":WEND
220 CLS
230 CALL 26000
240 CLS #1:POKE &6698,&C3:POKE &669
9,&1F:POKE &669A,&A0
250 INPUT #1,"COCHE INDESTRUCTIBLE
(S/N) ";A$:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN
POKE &A039,0
260 CLS #1:INPUT #1,"TIEMPO PARADO
(S/N) ";A$:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN
POKE &A03C,0
270 CLS #1:PRINT #1," CODIGO DE ENT
RADA: 58431"
280 PRINT #1:PRINT #1:PRINT #1,"
  Pulsa una tecla"
290 WHILE INKEY$="":WEND
300 CLS:CALL 26000
310 FOR N=&A000 TO &A041
320 READ A:SUMA=SUMA+A
330 POKE N,A
340 NEXT
350 IF SUMA<>&2088 THEN PRINT "ERRO
R EN DATAS":END
355 RETURN
360 DATA 229,213,245,33,20,160,17
370 DATA 44,1,1,12,0,237,176
380 DATA 241,209,225,195,44,1,205
390 DATA 161,188,62,201,50,103,121
400 DATA 195,209,100,229,213,245,33
410 DATA 51,160,17,44,1,1,20
420 DATA 0,237,176,241,209,225,195
430 DATA 44,1,205,161,188,62,201
440 DATA 50,162,131,50,215,188,195
450 DATA 136,144,0,0,0,0,0
```







- Capacidad de Memoria de 80 K RAM y 32 K ROM, con el intérprete de BASIC (MICROSOFT) incorporado.
- Teclado de diseño ergonómico, con teclas numéricas independientes.
- Gráficos de alta resolución: red de 296 por 152 puntos, con 16 colores disponibles.
- Conexiones para TV, monitor, unidad de disco de 320 K. (incluido sistema operativo CP/M), impresora, cassettes y cartuchos MSX.
- Conector para dos Joysticks.
- Ordenador MSX.

Aquí y ahora, con toda su potencia

C&M





- Sistemas operativos: CP/M, MSX-BASIC y MSX-DOS.
- Con una memoria de 80 K RAM.
- Unidad de disco de 3' 5" integrada en la consola del teclado.
- Dos puertos de conexión: RS232-C y Paralela Centronics.
- Salidas directas a televisor y monitor.
- Admite directamente la conexión de una segunda unidad de disco, sin necesidad de interface o cartucho de ampliación de memoria.
- Posibilidad de operar en 40 ó 80 columnas sin necesidad de cartucho.
- Transporte cómodo: asa incorporado y maletín de transporte.



J. J. GARCIA QUESADA

Si eres valiente, si na temes a demonias, espectras, diablas a fantasmas; si te gusta salvar mundas de señares tenebrasas y si además, te gustan las aventuras difíciles, entances, muchacho, Dragantarc es el juega que estabas esperanda.

Maroc estaba totalmente agotado. Cuando esa mañana se encontró frente a frente con una patrulla de caza de Morag, se dio cuenta de que las cosas habían ido demasiado lejos. Ultimamente estaba cometiendo muchos errores y el siguiente descuido podría costarle la vida. Llevaba demasiado tiempo huyendo, más de... Vaciló un instante antes de descubrir que era incapaz de decir cuántos años llevaba así. El tiempo no tenia sentido para él. No en ese monótono transcurrir de dias y noches. Sólo existía el acoso y la huida. Sólo eso desde aquella noche de pesadilla.

Todo empezó cuando Morag, rey supremo de los magos negros, arrebató por sorpresa a Merlyn la corona de Dumnovia, corona que sólo podían usar los Grandes Magos, de los cuales Merlyn era el último representante, y que controlaba a las otras cuatro coronas de Dragontorc. Morag, incapaz de destruir totalmente a Merlyn, utilizó un hechizo para encerrarle en la gran Piedra y mandó a sus esbirros a exterminar a todos los discípulos del mago. La mayor parte murieron aquella misma noche, sólo Maroc y unos pocos consiguieron escapar a la masacre alertados por un mensaje telepático de Merlyn. Esos pocos fueron cayendo poco a poco, uno a uno, mientras Morag extendía su Reino de Tinieblas con el poder de las otras cuatro coronas.

"Maroc estaba agotada. Cuando se encontró frente a una patrulla de caza de Morag se dio cuenta de sus últimos errares"

El círculo se había cerrado. Ya sólo quedaba él y estaba harto de huir. Atacaría. Sabia que no iba a ser fácil, pero Morag era cada vez más poderoso y retrasarlo sólo haría más difícil las cosas. Rescataría a Merlyn y acabaría con Morag de una vez por todas.

El juego

Y aquí es donde tú entras en escena, te conviertes en Maroc y emprendes la doble misión: encontrar y destruir las cuatro coronas que dan poder a Morag y devolver a Merlyn la preciada corona de Dumnovia. Tendrás que cruzar bosques, bajar a criptas secretas, moverte por círculos de piedra y luchar contra todo tipo de bichos: espectros, diablos, demonios alados, bolas de fuego, murciélagos y serpientes, para, con paciencia y una buena dosis de destreza, acabar, por fin, el Dragontorc.

Algunos consejos útiles

No creas que será fácil acabar el juego, ni aun conociendo exactamente lo que has de hacer en cada momento. Te puede llevar horas, incluso días, finalizarlo totalmente. Aunque evites las situaciones peligrosas (siempre que sea posible) y hagas uso de toda tu habilidad, probablemente morirás bastantes veces antes de conseguirlo. De forma que no sería una mala idea realizar de vez en cuando una grabación de servicio de la posición que tanto te ha costado conseguir, así evitarás sorpresas desagradables (ya sabes lo que pasa cuando tu hermano pequeño mete el tenedor en el enchufe o cuando al perro le da por morder los cables).



La mayor parte de los hechizos (excepto MOVE, SERVANT, LIGHT y pocos más) sólo pueden ser empleados un número limitado de veces, unos más, otros menos (pero siempre se acaban en el momento más inoportuno). No abuses de ellos y utilízalos únicamente cuando sea imprescindible.

Cuando, a partir de ahora, se haga referencia a 'la mano', nos referiremos al hechizo SERVANT. Utilízalo para abrir puertas, recojer objetos, sacar cosas de los agujeros o tumbas y para, en general, acercar un objeto a otro.

Maroc sólo puede transportar tres objetos en su bolsa y si no seleccionas los que tiene que llevar en cada momento, perderás mucho tiempo buscando objetos que dejaste por ahí y que luego te das cuenta que necesitas. Para evitar esto, antes de entrar en un nivel, lee las acciones que tienes que llevar a cabo y con qué objetos has de realizarlas. Así tendrás una idea clara de los que tendrás que volver a utilizar y de aquéllos que ya no te serán útiles en un determinado momento del juego.

Bueno, ahora ya estás preparado (o al menos eso esperamos) para introducirte en el mágico mundo de Dragontorc. Sigue detenidamente las instrucciones que te damos a continuación y ¡buena suerte!

Bosque de Wispwood

El bosque está habitado por fantasmas, que puedes destruir con el hechizo BANE. Recuerda, sin embargo, que sólo podrás utilizarlo tres veces y que, además, consume energía cuando lo tienes activado. Usalo, pues, sólo cuando sea necesario y durante breves períodos.

El juego comienza con Maroc en el bosque, junto a una fogata. Coge el sello y busca el arco. Saca con la mano la joya que hay en el charco y entrégasela a uno de los elfos. Te dará una hoz dorada. El otro elfo soltará un mensaje a cambio del arco. Corta el arbusto con la hoz y cógelo. Es el hechizo ENERGIZE (recuérdalo para más adelante). Con el sello podrás abrir las dos losas. Coge el hechizo MISSILE que hay bajo una de ellas y desciende, llevando el sello, al siguiente nivel por el agujero que cubría la otra. Llegarás a las cavernas de Locris.

Ve a la derecha, a la habitación de la tetera, y saca la letra T que hay oculta en ella. Pasa a la habitación de la izquierda y, evitando la bola de fuego, toca el taburete con la mano. Aparecerá un cofre. Retrocede hasta la habitación en que está el hechizo MISSILE y tómalo, también, con la mano. Utilízalo para destruir a los esqueletos. Busca el cáliz y llénalo en el charco. Ponlo sobre el altar y recoge el hechizo HEAL. Encamínate a continuación al primer cofre de los tres que hay. Abrelo con la mano, saca la llave y abre con ella el tercero, dentro hay una nueva llave con la que podrás sacar el hechizo LEYROD que hay en el segundo. No tires aún la llave. Ten cuidado con las arañas gigantes que caerán del techo cuando abras los cofres, si te molestan puedes destruirlas con MISSILE . Ve a la habitación de la E y deja allí la letra T. Sal y ve a la derecha hasta el esqueleto. Activa BANE y acerca la mano al montón de huesos. Aparecerá un hechizo y unos ojos que se desintegrarán al chocar con el campo del hechizo. Desactívalo y busca el otro esqueleto. Saca la letra X que hay en él. Regresa a la habitación de la bola de fuego y abre el cofre con la llave. Saca la letra I del cofre y coge la media luna en que se ha convertido la bola. Vuelve a la habitación de la E y acércale las letras X-I-T (para formar la palabra EXIT). Se materializará un cubo de transporte. Entra en él llevando el sello y la media luna. Aparecerás en Wierdhenge. Sitúate en el centro del círculo de piedras y haz aparecer los dos cubos con el hechizo LEYROD. Opera de forma análoga cada vez que llegues a un círculo. Entra en el cubo amarillo de la izquierda para llegar a STONEWAYS. Allí activa el cubo que hay entre los caminos que van al oeste y al norte y entra en él. Hazlo rápido porque aparecerá un diablo rojo contra el que aún no puedes hacer nada. El cubo acaba en SEVEN SISTERS.





Webwood

Sector habitado por arañas, como podrás comprobar ante la calurosa bienvenida que te darán en cuanto aparezcas en el círculo. Evítalas, porque si te tocan producirán daños en tu contenedor de energía metafísica y empezarás a perder energía aunque no haya nadie cerca. Mátalas con MISSILE y usa HEAL para reparar las fugas de energía.

Busca el bastón y mueve la piedra con él. Coge el hacha que hay debajo, utiliza el sello para destruir el agujero que hay bajo la losa y baja a la Cueva de Merlyn. Abajo abre el cofre con el sello, saca el mensaje y déjalo, junto con la media luna, en el suelo. Ve a la habitación de la derecha y toca la mesa para hacer aparecer el cubo. Coge el plato de leche, la joya-hechizo WARRIOR que hay en la pared y regresa al bosque entrando en el cubo. En la parte del bosque donde aparecerás hay unas raices de árbol, córtalas con el hacha. Busca el tronco y saca con el plato de leche al erizo que hay dentro. Tómalo y acércalo a las raíces para sacar la llave. Baja de nuevo a la cueva y abre la puerta con ella. En el cofre, que puedes abrir con el sello, está el sello de Halgor. Con él y con la media luna dirígete hacia THE DRAGONS TEETH y entra en WOLFWOOD.

Santuario de Halgor

Wolfwood está habitado por hombres lobo cuyo contacto te producirá cojera, además de restarte energía. Utiliza HEAL para volver a la velocidad normal y WARRIOR para darles su merecido.

Busca en el esqueleto la vara mágica y saca con ella el hechizo BANE que hay en el montón de hojas. Ve hasta la segunda habitación con charcos cuidando no acercarte demasiado a ellos y pasa la vara por el que está más próximo a la entrada. Saca con la mano el cristal del anticonocimiento que había en él. Deja la vara mágica y destruye con el sello de Halgor la losa que protege la bajada al Santuario de Halgor. Déjate caer por el agujero hasta la habitación con la losa y el mensaje. Puedes utilizar en cualquier momento la losa para volver arriba. Suelta la media luna y el cristal antes de pasar a la siguiente habitación. En ella tendrás que actuar rápidamente sacando el sello y destruyendo a las tres arañas que se lanzarán a por ti. Así conseguirás tres hechizos: MANTLE, SLOW y RETURN. Usa este último para entrar en la tumba de Halgor. Saca la llave que hay en el sarcófago y abre con ella las dos puertas. Regresa arriba únicamente con la media luna y ve a STONEWAYS.

"Llevaba demasiado tiempo huyendo. Tonto que era incapaz de calcular el tiempo que había transcurrido"



Witchwood

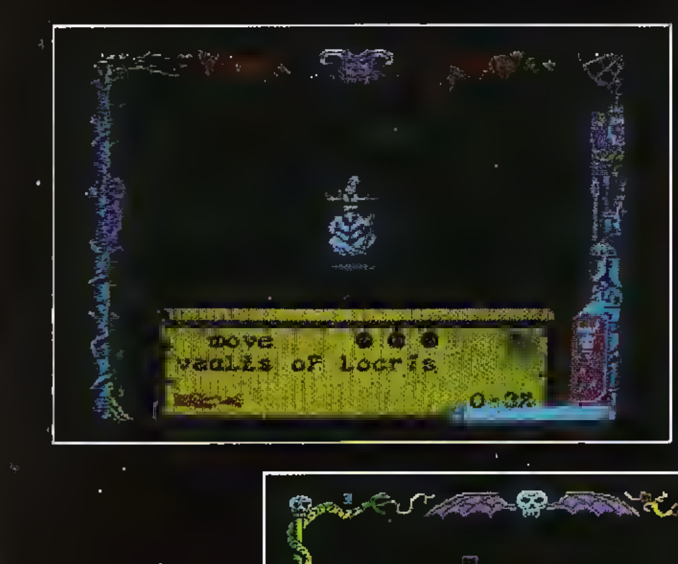
Ocúpate del diablo con WARRIOR y activa los otros dos cubos. El contacto con cualquiera de los diablos rojos te producirá ceguera. Utiliza HEAL para recuperar la visión.

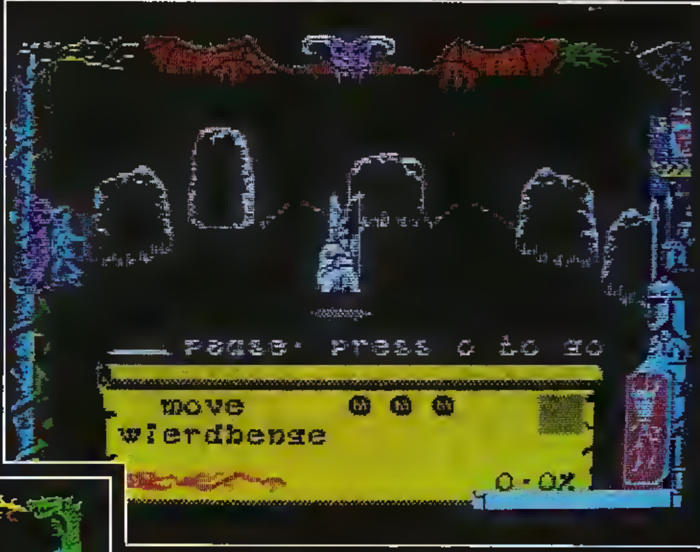
Deja la media luna en el circulo, donde no molesta, y ve a por el murciélago, la hierba y la rana que hay en el charco. Mételo todo, por este orden, en el caldero y caza el bastón que saldrá de él. Utilízalo para mover las dos losas. Así conseguirás los hechizos UNSEEN, LIGHT y la joya. Busca al elfo y cambiásela por la otra media luna. Junta las dos en el suelo y recoge la luna llena. Coge la espada (puedes destruir el hechizo que tiene con el bastón mágico) y corta el arbolito que hay en la habitación de al lado. Deja la espada y coge la escoba en que se ha convertido el árbol. Usala para barrer los dos montones de hojas. Bajo uno de ellos hay un mensaje y una piedra grande (en el otro montón hay un erizo pero no sirve para nada). Vuelve a por la espada y acerca la luna a la piedra. Asegúrate que llevas la luna y la espada antes de entrar en el cubo que te llevará hasta el SANTUARIO.

El santuario perdido

Destruye a los sirvientes de Morag con MISSILE y usa MANTLE para protegerte de los proyectiles del demonio alado.

En cuanto llegues al santuario ve a la habitación de la derecha y acércate al mensaje. Aparecerás en una cueva sin ninguna salida visible. Utiliza LEYROD para hacer aparecer el cubo y salta dentro. Puedes romper el hechizo del mensaje con la espada. Uno de los siervos de Morag que hay en una de las habitaciones próximas tiene la llave solar. Búscalo y mátalo para recogerla. Déjala, junto con la luna, en lugar seguro y localiza al otro siervo que tiene en su poder la llave roja. Utilízala para abrir los tres cofres rojos. Abre el único al que tienes acceso por el momento y saca el mensaje. Busca y mata a las arañas con la espada para conseguir los hechizos que llevan. Ve a por el bastón que hay en la habitación oscura (usa LIGHT) y rompe el hechizo con la espada. Deja la







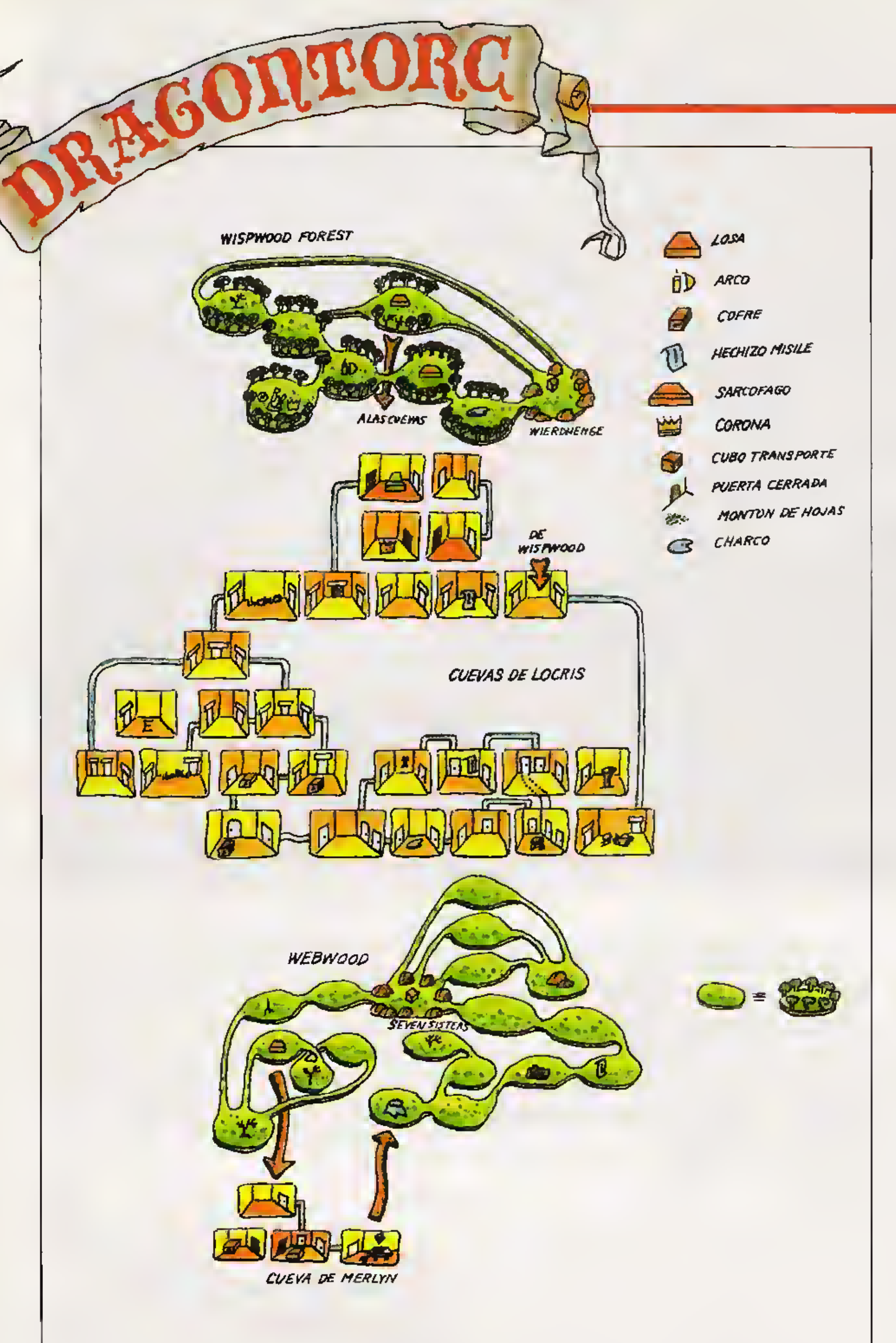
Los dos mundos de Dragontorc, el bosque de Wedwood y el interior donde se encuentran las cavernas perdidas de Locris, son un reto a nuestra imaginación y una prueba constante de habilidad.

espada, coge el bastón y ve a por el demonio alado. Mátalo con MISSILE y recoge el hechizo LOCATE que protegía. Ve hasta la cripta (la otra habitación oscura con un sarcófago) y acerca el bastón mágico a los pies de la estátua que hay más a la izquierda. Activa el hechizo BANE y acerca la mano a la tumba. Surgirá un espectro y un hechizo, WALL. Deja que el espectro se destruya al chocar con el campo BANE, desactívalo, deja el bastón y coge la llave y el hechizo. Abre con la llave la puerta de la habitación del cofre, abre éste con la llave roja y saca la llave amarilla que hay dentro. Usala para abrir la otra puerta que permanece cerrada, emplea LIGHT en la siguiente habitación y entra en la cámara vacía. Emplea LOCATE para hacer aparecer el cofre rojo, ábrelo y saca la llave embrujada y el mensaje que contiene. El mensaje te indica la localización de las cuatro coronas: en las cavernas de Locris, en las ruinas de Cantii, en Hellsmouth y en la cripta embrujada. Este es, además, el orden en que tendrás que destruirlas. Deja ahí la llave roja y ve a por la llave solar y la luna. Utiliza estas dos para hacer aparecer el cubo de teletransporte que hay en la otra habitación (emplea primero la luna y luego la llave solar). Entra en el cubo con la llave embrujada y la solar. El cubo te lleva hasta Witchwood. Ve hasta Wispwood y baja de nuevo hasta las cuevas de Locris. Abre la puerta con la llave solar, activa LIGHT y saca del sarcófago el hechizo UNDO. Cruza rápidamente la siguiente habitación y utiliza BANE para eliminar al espectro. La puerta de la cámara de la corona está protegida por un hechizo. Usa UNDO para quitarlo y utilízalo de nuevo para poder coger la corona. Regresa a la tumba de Halgor con RETURN (comprueba que tienes la llave embrujada antes de usarlo). Destruye la corona colocándola sobre el yunque. Ve hasta Torhenge a través de los cubos y deja la llave embrujada en el círculo de piedras.

"Todo empezó cuondo Morog, rey supremo de los magos negros, orrebató por sorpreso o Merlyn lo corono de Dumnovio. Merlyn ero el último representante de los Grandes Mogos"

Ruinas de Cantii

Este bosque está poblado por enanos lanzadores de hachas, frente a los que puedes adoptar varias posiciones: ignóralos utilizando WALL pero teniendo en cuenta que sólo te protege de las hachas y no evita que te toquen, con la consecuente pérdida de energía; sobórnalos (si les das algún objeto que no necesites desaparecerán momentáneamente) o elimínalos (que suele ser lo mejor). Puedes destruirlos con MISSILE o azuzándoles un elfo (de todos es conocido su desagrado por los enanos lanzadores de hachas), que dará buena cuenta de ellos.



En cuanto hayas decidido la estrategia que vas a seguir busca la ardilla y pásala por los montones de hojas. Aparecerá una antorcha, una losa y un mensaje. Enciende la antorcha en el fuego, coge el arco y dáselo al elfo. A cambio te entregará una nuez. Utiliza la ardilla para romperla. Coge la llave y abre el cofre que hay en las ruinas (entra con el elfo en las ruinas y deja que él se encargue de los enanos). Saca el símbolo de la serpiente. Acércalo a la losa que hay en las ruinas y saca el hechizo DEMON que hay dentro del agujero. Vuelve a utilizar el simbolo sobre la losa que hay en el bosque y baja a las ruinas con él y la antorcha.

Desactiva el generador de serpiente que hay abajo acercando la antorcha al símbolo de la pared. Las serpientes también pueden ser destruidas con la antorcha (las de esta habitación y las de todo el sector). Todas las puertas se abren con el símbolo de la serpiente. Busca la habitación con el cofre y coloca la antorcha en el suelo entre el cofre y tú. Abre entonces el cofre con el símbolo. Saldrá una serpiente que se destruirá al chocar con la antorcha, si es que la has colocado bien. Saca el otro símbolo de la serpiente del cofre y junta ambos. El nuevo se transformará en el símbolo mágico de la corona. Ve hasta la cripta con los dos simbolos y acerca el de la serpiente al que hay en el suelo para activar el cubo de transmisión. Utiliza el otro (el de la corona) para sacar la corona del sarcófago. Tómala y ve a destruirla. Utiliza RETURN o el cubo, y no olvides la antorcha. Cuando termines ve a Trollstone e intérnate en el bosque.

Hellsmouth

El bosque está poblado por diablos amarillos que lanzan espirales de energía. Puedes matarlos con WARRIOR y emplear WALL para protegerte de sus disparos.

Busca entre las hojas el hechizo BANE. Coge con la mano la moneda que hay en las raices del árbol y tirala al charco. Salta al charco llevando la antorcha. Saldrás en Hellsmouth, lugar nada recomendable, frecuentado por vampiros chupadores de energía y por serpientes asesinas. Si no te gusta su compañía utiliza MISSILE y la antorcha respectivamente.

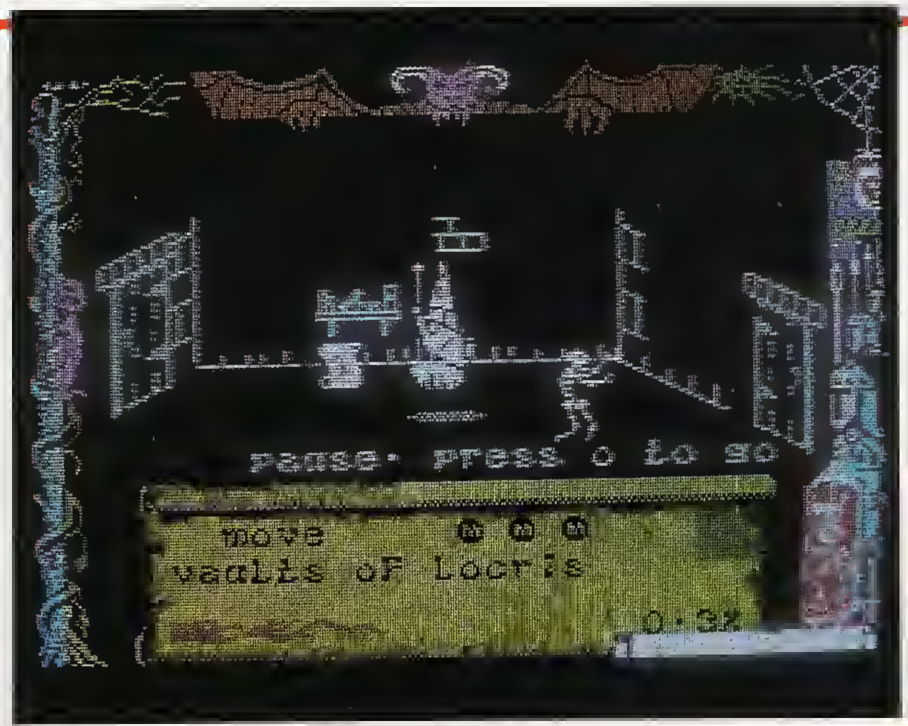
Ve a por el hacha y rompe los tres huevos. En uno de ellos encontrarás una llave pequeña. Abre el cofre con ella y saca el símbolo de la corona. Acércalo a la llave que lanza bolas de fuego para romper el hechizo y cógela (usa SLOW para deterner las bolas). Abre con ella la puerta de la cámara del demonio, entra e invoca un demonio (usa DEMON) para que luche contra el que hay dentro. Coge la corona cuando lo destruya.

"Morag, incapaz de destruir a Merlyn utilizó un hechizo para encerrarle en la gran Piedra"

Acerca el simbolo de la corona a la losa que hay en la habitación de los ojos para hacer aparecer el cubo de transmisión (destruye los ojos con BANE), coge la antorcha y ve hasta la tumba de Halgor (con RETURN o utilizando el cubo). Destruye la corona de la forma usual y ve hasta Torhenge.

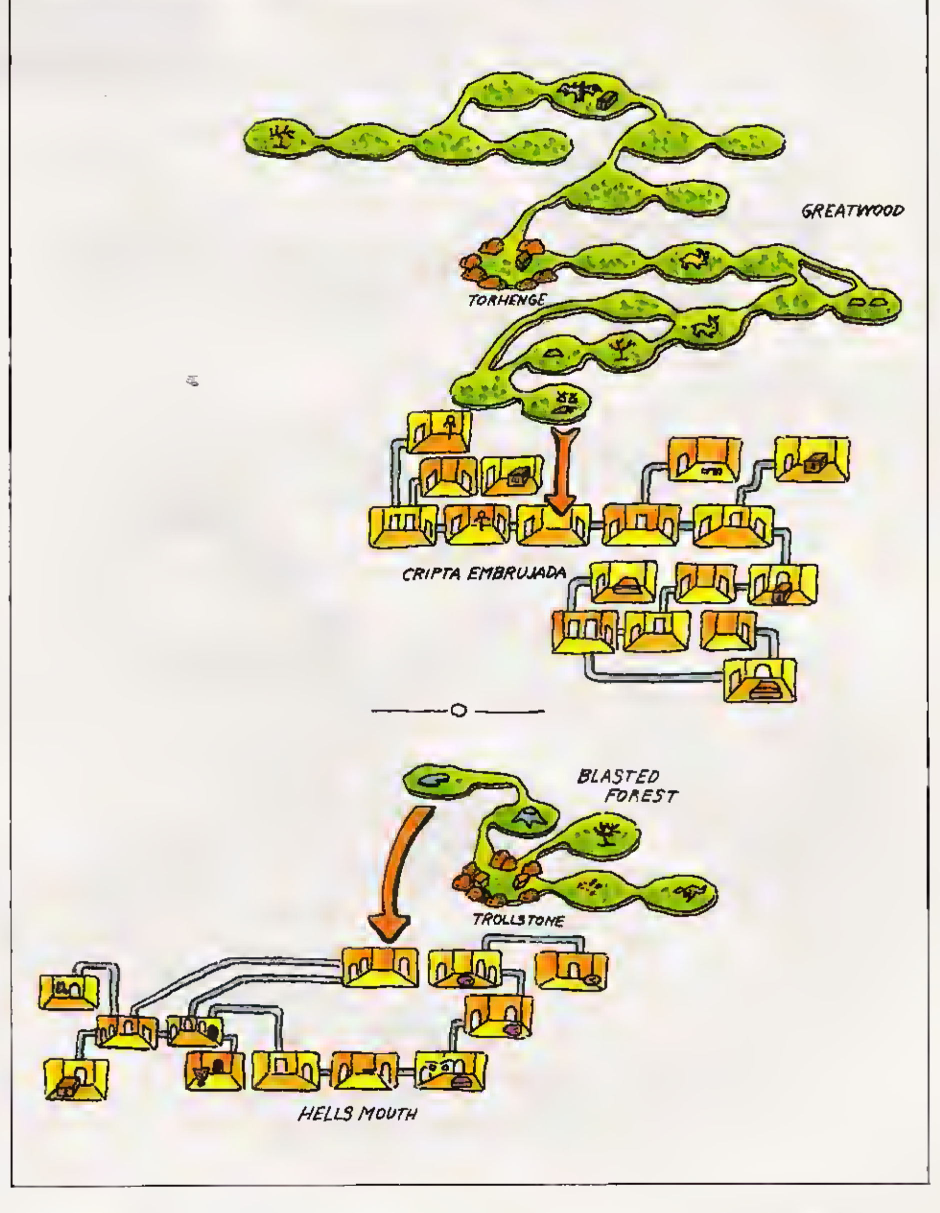
La cripta embrujada

Busca el conejo y ve a la habitación de los dos agujeros. Colócalo sobre el más próximo a la entrada y recoge la llave. Actúa de igual manera sobre el agujero verde (habitación con un solo agu-





jero), mata a la serpiente con la antorcha y saca con la mano el hechizo que hay dentro. Vuelve a utilizar el conejo acercándolo a las zanahorias. Aparecerá una losa. Deja el conejo y ve a abrir el cofre con la llave. Saca el símbolo mágico ANKH y úsalo para mover la losa anterior. Baja a la cripta con la llave embrujada, la antorcha y el ANKH. Abajo encontrarás espectros, mátalos con BANE. Ve a la habitación de la izquierda y toca con el símbolo ANKH el símbolo idéntico que hay en la pared. Este se transformará y caerá al suelo. Cógelo y sal de la habitación. Mata a los esqueletos con MISSILE. Hay otro símbolo ANKH, tócalo con el tuyo y con el que conseguiste en la otra habitación. Aparecerá el símbolo de la corona. Tómalo y acércalo al otro símbolo de la corona que encontrarás en una de las habitaciones. El cubo de transporte se hará visible. Abre las puertas con la llave embrujada. Coge la llave azul y abre con ella los dos cofres. Toma los hechizos y la llave de la puerta. Abrela y pasa a la habitación oscura. Busca en la tumba de la derecha el hechizo MISSILE y acerca el símbolo de la corona al otro sarcófago. Aparecerá la última de las cuatro coronas y una mano que debes evitar. Coge la corona y ve a destruirla. Cuando lo hayas hecho busca el cristal del autoconocimiento que dejaste en la habitación de la losa y acércalo al yunque. Se transformará y aparecerá un mensaje. Vuelve a la cripta y toca la mano con el cristal para poder cogerla. Recoge la mano, deja el cristal y emprende tu último viaje, con destino a Wyrmwood.



DRAGONTORC

Wyrmwood

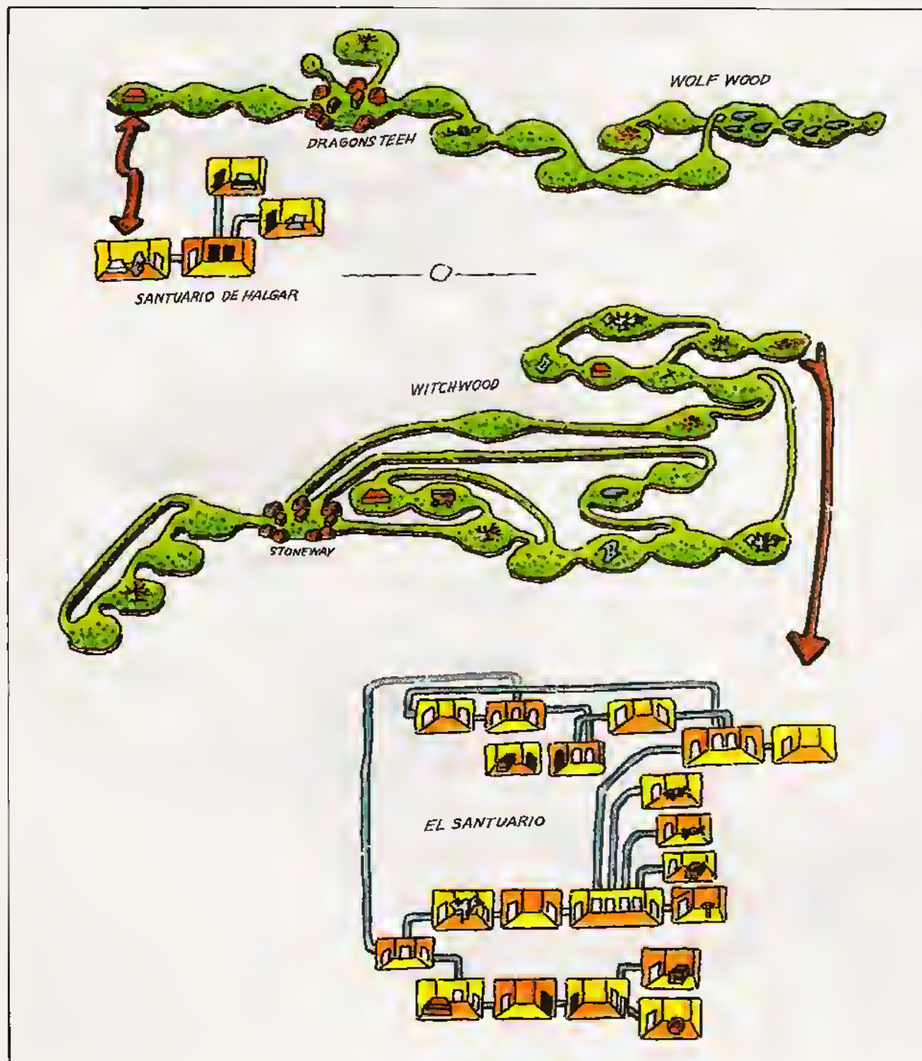
Entre Wyrmwood y la ciudadela de Morag están reunidos todos los bichos que te has ido encontrando a lo largo del juego. Destrúyelos y protégete de sus disparos con los hechizos acostumbrados.

Ve a la habitación de la fogata, abre el cofre con la liave pequeña que tiene al lado y saca el arco y la llave roja. Deja la mano y la antorcha y ve a buscar a los elfos que están en las cuevas. Dales las dos joyas que encontrarás en el bosque y el arco. Ellos devolverán una antorcha apagada, un hechizo MISSILE y una llave que abre el cofre amarillo de la cueva. Dentro del cofre está el hechizo DETECT, tómalo y ve a encender la antorcha a la fogata. Saca con la mano los hechizos que hay bajo la piedra, el montón de hojas y bajo el charco. Mata a las serpientes con la antorcha. Regresa a por la mano y la llave roja. Activa SLOW y UNSEEN y entra en la habitación del cubo, mata a la serpiente y abre la puerta con la llave roja. Reúne a los tres elfos en esa habitación y entra en la ciudadela de Morag. Para que los elfos te sigan tendrás que matar al menos a uno de los guardianes que encontrarás en la primera habitación. Los elfos te serán muy útiles para matar a todos los seres que encontrarás, pero asegúrate que te siguen a todas partes. Usa la llave roja para abrir las tres siguientes puertas. Ve a por la llave amarilla que hay en la pared de una de las habitaciones y abre los dos cofres amarillos. Ten cuidado con los guardianes invisibles de los cofres. Usa DETECT para hacerlos visibles y poder así destruirlos. En el primer cofre hay un hechizo UNDO y un pentagrama rojo, en el otro un hechizo ,MISSILE. Haz visible el cubo de salida acercando tu pentagrama al otro que hay en el suelo de una de las habitaciones superiores. Deja el símbolo y la llave amarilla ahí.

"Sólo Moroc y unos pocos omigos consiguieron escopor o lo mosocre grocios ol mensoje telepótico de Merlyn"



El mago Merlyn no nos abandona nunca, está presente en cada uno de los rincones del mundo perdido de Dragontorc. El nos ayudará siempre que le necesitemos.



Los disparos de los demonios alados de este último sector sellan las puertas que tocan. No podrás, en esos casos, abrirlas normalmente, utiliza la mano (SERVANT) para romper el sello. En general, cuando alguna puerta que no esté marcada en el mapa como cerrada se resista, usa la mano con ella. Evita al diablo mágico y ve a por la llave verde. Deja la antorcha en el suelo y coloca la llave encima. Empezarán a salir serpientes que matará la antorcha. Utiliza entonces UNDO para quitarle el he-



RUINAS DE CANTI
RUINAS DE CANTI
TIMBERDOWN FOREST
DREANDOWNS
ARDILLA
CAIRNDOON
DE WYRWOOD
WYRWOOD
WYRNCRAG
CIUDADELA DE MORAG
A LA CIUDADELA

chizo a la llave y abre con ella el cofre. No la tires aún. Dentro hay una llave blanca y un pentagrama, también blanco. Deja este último en la habitación y abre la puerta que lleva a la cámara de la estatua con la llave. Entra usando SLOW y UNSEEN, elimina a todos los bichos con MISSILE y pon la mano sobre la corona. La estatua se convertirá en un bastón mágico y la corona caerá al suelo. Deja momentáneamente la llave verde ahí y muévete dos habitaciones a la izquierda, mata al espectro y acerca el bastón al pie del cuadro de donde salen bolas de fuego. Coge la llave amarilla y abre con ella la puerta para llegar al cofre. Ve en busca de la antorcha, ponla sobre éste y ábrelo con la llave verde. Dentro hay una llave embrujada que lanza serpientes. Utiliza el bastón para quitarle el hechizo y cógela. Usala para abrir la habitación de la serpiente, mata ésta con la antorcha y usa el bastón mágico para hacer visible el cofre verde. Abrelo con la llave verde. El cofre contiene el hechizo MINDKEY, pero antes de cogerlo destruye el hechizo que le envuelve con el bastón. Quédate sólo con la corona, el bastón y ve a por el pentagrama blanco. Regresa a la habitación del cubo y deja el pentagrama allí. Abre la puerta de la habitación de al lado con MINDKEY y usa la llave amarilla para abrir el cofre que hay dentro. Ten cuidado porque saldrán hachas. Usa el bastón para quitar el hechizo y coge el símbolo amarillo del pen-



DRAGONTORC

"Maroc tiene que encontrar y destruir las cuatro coronas que dan poder a Morag"

LOS HECHIZOS

MOVE: Utilízalo para moverte.

SERVANT: Usalo para abrir puertas y tomar objetos.

BANE: Destruye los fuegos, los ojos, a los espectros y a los fantasmas. Consume energía.

WALL; Te protege de las hachas y de los proyectiles de los diablos. Gasta energía.

UNDO: Elimina las maldiciones de algunos objetos. Sólo se usará en unos pocos lugares.

MISSILE: Mata a todos los bichos excepto a los hombre-lobo y a los espectros.

ENERGIA: Para reponer la energía gastada en el juego.

DETECT: Descubre a los duendes invisibles de la ciudadela de Morag.

UNSEEN: Util contra todo, excepto cuando te persiguen animales (serpientes). Gasta energía.

MINDKEY: Hechizo de Morag que abre puertas y que liberará a Merlyn.

LIGHT: Util en las habitaciones oscuras o cuando te quedas ciego por el ataque de algún bicho.

SLOW: Guárdalo para situaciones peligrosas. Afecta al tiempo mismo, retardando la magia, los animales y la gente.

WARRIOR: Elimina a los hombre-lobo y a los enanos lanzadores de hachas.

RETURN: Lleva a Maroc al Sepulcro de Halgor. Hay poco, así que úsalo con prudencia.

LEYROD: Descubre los cubos de transporte. Utilízalo en la habitación sin puertas.

LOCATE: Sólo sirve para hacer aparecer el cofre en el Santuario.

DEMON: Crea un demonio para destruir a la cabeza demoniaca de Hellsmouth.

MANTLE: Hechizo que te protege contra la ceguera, cojera, los misiles mágicos, la pérdida de energía, los venenos...

HEAL: Sana cualquier defecto.

tagrama. Ponlo sobre el cubo y, rápidamente, acerca el otro símbolo, el pentagrama blanco, para hacer reaparecer el cubo. Pero el cubo se ha transformado y ahora te llevará a CAIRNDOOM.

Coge la corona y entra en el cubo para llegar a ella. Este es el lugar donde Morag tiene prisionero a Merlyn. Abre todas las puertas con MINDKEY. Destruye con MISSILE a todas las criaturas que guardan la gran piedra y haz visible a Merlyn utilizando por última vez MINDKEY. Ponle la corona sobre las manos para que rompa su encarcelamiento y poder acabar así el juego felizmente.

CARGADOR

Teclea el listado del programa Basic y grábalo en cinta con RUN 99. Introduce los datos en el cargador de CM y realiza un DUMP a la dirección 40000. Escoge la opción SAVE, da como dirección de comienzo 40000 y como longitud 102. Grábalo a continuación del programa Basic, borra la memoria y carga todo con un LOAD "". Responde a las preguntas con S o N.

En el cargador se ha introducido una opción para poder cargar grabaciones de servicio durante el juego. Para acceder a ella pulsa P para entrar en la pausa y luego L.

La opción de juego fácil hará todo por ti excepto abrir las puertas.

LISTADO BASIC

```
 1   DD2110BD11EF423EFF37 1153
 2   CD560530F1DD217C6011 1076
 3   D4623EFF37CD560530F1 1267
 4   3EC9329B61CD8E612143 1109
 5   5B114FE5011B00ED8011 874
 6   00870E08EDB0AF32E1E3 1247
 7   3D328BC8C3D1BA3EFDDB 1574
 8   FEE602C83EDFDBFEE602 1676
 9   C83EBFDBFEE602CA0067 1495
10   7EFEFFC8CD20E53E01C3 1559
11   00B80000000000000000 187
```

```
   1 REM CARGADOR DRAGONTORC
  10 BORDER 0: INK 7: PAPER 0: C
LEAR 24499: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,8
  20 INPUT "ENERGIA ILIMITADA ?"
;A$: IF A$<>"S" THEN POKE 23355,
0
  30 INPUT "JUEGO FACIL ? ";A$:
IF A$<>"S" THEN POKE 23359,0
  40 PRINT INVERSE 1;AT 11,0;"*
INSERTA ORIGINAL DRAGONTORC  *"
  50 PRINT USR 23296
  99 SAVE "DRAGON LD" LINE 0
```



La colección clásica presentada en doble estuche, más impresionante que se haya hecho jamás.

"SOFTWARE CLASSICS"

¡Aunque sea un novato en el mundo de los ordenadores, o un coleccionista dedicado a los mejores títulos de software, esta serie es para usted!

Hemos elegido los mejores nombres del mundo de software, Software Projects, Quicksilva, Vortex, Anirog, Mikrogen, etc., y producido la última colección de juegos clásicos que han hecho época en la historia de los ordenadores.

Debido a la exclusividad de BRITISH SOFT, podemos ofrecerle los dos títulos a menos del precio de uno.

¡Sí, 1.895 pts. por dos juegos clásicos!

¡SOLO 1.895 PTAS.!
I.V.A. incluido

La primera caja en esta serie fantástica se compone de:

«MANIC MINER»

Ayuda al minero Willy a atravesar 20 pantallas en su camino hacia la fortuna y la fama.

y 'EVERYONE'S A WALLY'

Ayuda a la familia Wally a encontrar la caja fuerte.

Disponible para todos los ordenadores Spectrum, Amstrad, CBM 64 y MSX. (Nota: La versión MSX contiene MANIC MINER y JET SET WILLY.)

Disponible directamente desde:



O las mejores establecimientos de software.

MUY PRONTO SALDRA A LA VENTA EL ESTUCHE N.º 2 ¡ESTATE ALERTA! NO TE LO PIERDAS.



Teléfono para tiendas, distribuidores y encargos contra reembolso: Tel. (965) 26 35 93. British Soft, S.A. Rocafel, 19. Albufereta (ALICANTE).

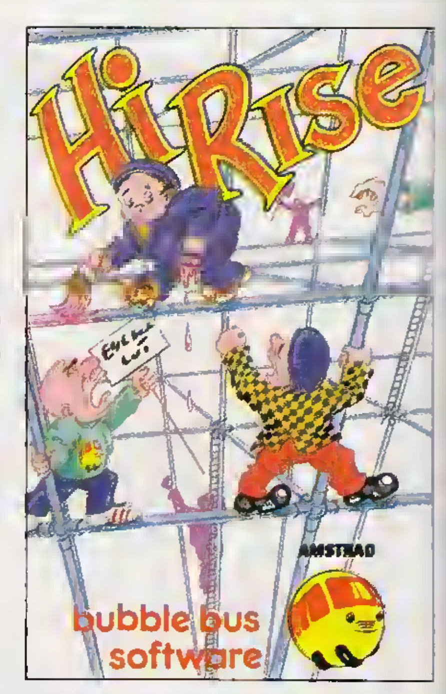
BUSCALO YA EN OnLine DE GALERIAS

Distribuidores en Madrid: COMPUTIQUE. C/. Embajadores, 90. 28012 Madrid Tel. (91) 227 09 80

HI-RISE

Alberto SUÑER

Tenemas ante nosotros un juego reolmente difícil y camplicada, na sólo por lo misión que debemos ocometer, sino tombién por lo implacabilidad de los enemigos con los que nas tenemos que enfrentar.



Se trata de recorrer una serie de laberintos tridimensionales en busca de una salida, teniendo en cuenta que deberemos tratar de esquivar a nuestros perseguidores, que en el momento que nos atrapen nos quitarán una de nuestras vidas teniendo, además, que volver a empezar desde el punto de partida.

El primer laberinto que aparece ante nosotros, por muy complicado que parezca, es el más sencillo de resolver, ya que cuantos más laberintos recorramos, más difícil será el siguiente a afrontar.

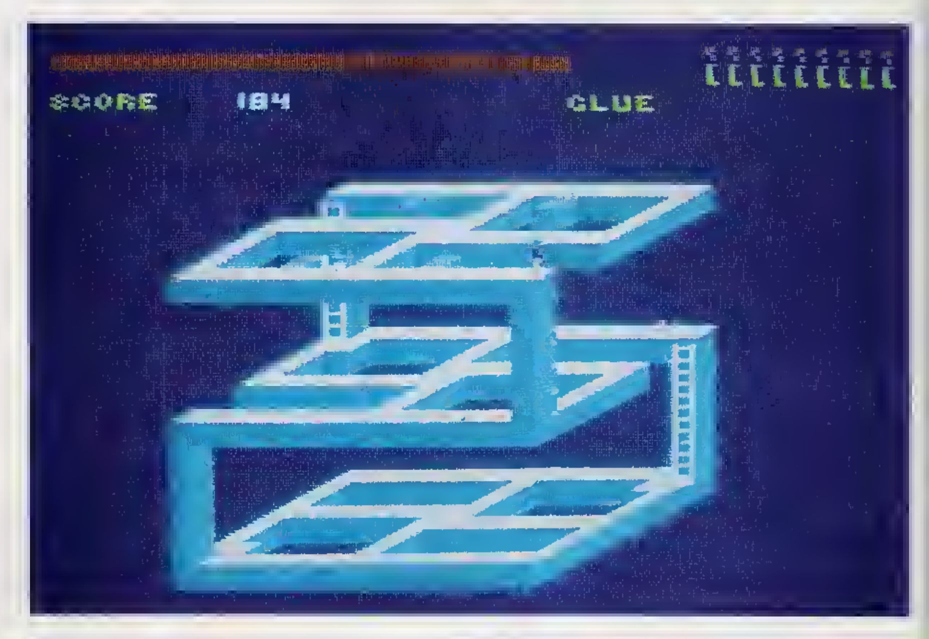
Para defendernos de nuestros feroces perseguidores disponemos de unas trampas que podremos colocar en cualquier lugar del laberinto, así podremos detener por unos momentos a nuestros enemigos. El efecto de éstas permanece durante unos instantes y luego se desactivan pudiéndolas colocar de nuevo en el lugar que escojamos.

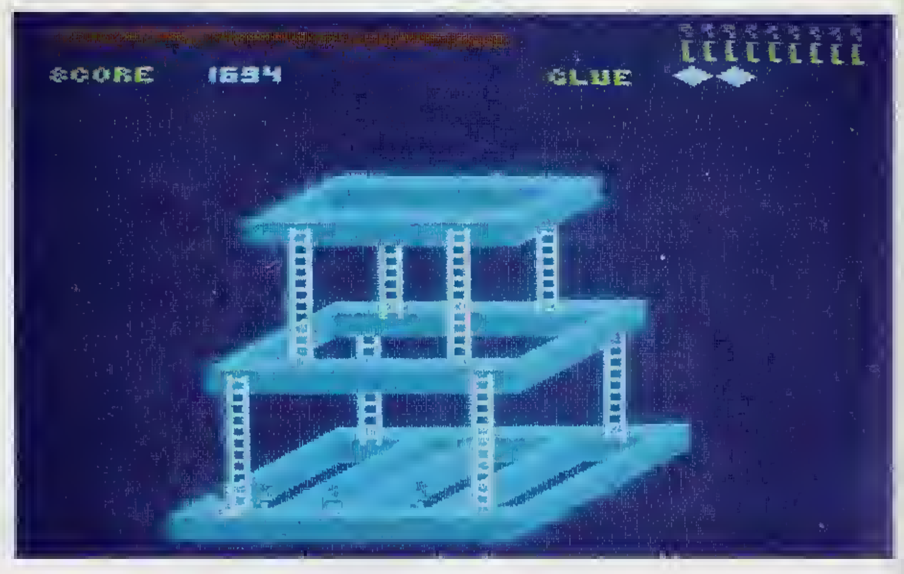
Una buena estrategia

Para una mayor efectividad de estas defensas, deberemos esperar a colocarlas en el camino por el que circulen mayor número de perseguidores, así quedarán todos ellos inactivos durante unos momentos permitiéndonos un respiro. Debemos tener mucho cuidado en la colocación de estos artefactos ya que solamente disponemos de dos por lo que deberemos elegir adecuadamente el lugar de su colocación. Una vez hayan hecho efecto, volverán a estar disponibles. Para poder utilizar estos dispositivos deberemos pulsar la tecla SPACE en el lugar elegido para su colocación.

Otra de las cosas a tener muy en cuenta es la posibilidad de saltar que posee nuestro personaje, ya que en algunos de los laberintos no existen escaleras y para pasar de un piso a otro deberemos utilizar esta posibilidad, pero teniendo mucho cuidado ya que si el lugar elegido para el salto no tiene suelo bajo su camino, caeremos al vacío perdiendo una vida. Para usar la posibilidad de salto deberemos pulsar la tecla SHIFT más una de las teclas de cursor.

Como ya hemos dicho, salir airoso de cada uno de los laberintos es una tarea bastante difícil; pero más aún si tenemos en cuenta que existen laberintos en









los cuales hay escaleras escondidas entre los entramados laberínticos, sin poder apreciar muy bien dónde empiezan y dónde acaban, por lo que deberemos imaginarnos el camino a seguir.

No acaban aquí los problemas, ya que en algunos laberintos únicamente podremos observar la parte anterior de los mismos, quedando escondida su parte posterior, por lo que tendremos que recorrerlos a ciegas para poder encontrar así la salida.

Pero no todo van a ser problemas, ya que estos laberintos medio fantasmas son totalmente simétricos, por lo que la parte invisible es totalmente idéntica a la parte visible por nosotros, de este modo podremos guiarnos para resolver el laberinto.

Control del tiempo

Todavía hay un último obstáculo a vencer para poder salir con éxito de nuestra misión, se trata del tiempo que podemos emplear en resolver cada uno de los laberintos que se nos plantean, ya que éste viene determinado por un indicador. Si se nos agota el tiempo y aún no hemos recorrido todos los caminos que forman el laberinto, perderemos una vida y deberemos volver a empezar de nuevo hasta que consigamos terminarlo.

Si en el momento en que el tiempo se nos agota ya hemos recorrido todos los caminos, pero no hemos conseguido salir por las puertas que se nos abren, entonces perderemos una vida y volveremos a empezar, pero esta vez únicamente tendremos que salir por una de las salidas que se nos han abierto.

Cuando consigamos resolver cada uno de los laberintos encontrando la puerta de salida dentro del tiempo permitido, nos encontraremos con otro laberinto que será más difícil de resolver que el anterior, y así sucesivamente.

Si salimos airosos de los primeros que se nos plantean, nos aparecerán algunos que no tienen escaleras y que aparentemente son imposibles de resolver, es aquí cuando deberemos aprovechar las posibilidades de salto que tiene nuestro personaje, para poder pasar de una planta a otra, ya que de lo contrario no lograríamos nunca terminarlo. Pero como ya hemos dicho anteriormente, deberemos tener mucho cuidado ya que podríamos caer al vacío y perder una vida.

Un repaso recomendable

Para terminar con la descripción del programa repasaremos los indicadores que se presentan en la parte superior de la pantalla; en primer lugar, podemos observar una barra roja en la parte izquierda, ésta representa el tiempo que nos resta para poder encontrar la salida sin perder ninguna vida. En la parte superior derecha están representadas las vidas que nos quedan, y debajo de éstas, se encuentran indicadas las trampas disponibles en cada momento.

Dada la dificultad que presenta la resolución de este juego, hemos creído oportuno dotarlo de varias posibilidades que harán que nos resulte mucho más fácil de completar. Estas las podemos encontrar en el programa cargador que hemos preparado, y que únicamente tendréis que copiar del listado que os presentamos, y seguir las instrucciones que os irá indicando.

En primer lugar, se ofrece la posibilidad de jugar con vidas infinitas, con lo que no nos tendremos que preocupar de nuestros perseguidores, ya que éstos quedarán inmovilizados desde el principio del juego.

En segundo lugar, se ofrece la posibilidad de jugar con tiempo infinito, lo que puede resultar útil para aquéllos que deseen obtener una muy alta puntuación.





CARGADOR

```
1 REM  HI-RISE
2 REM *********
10 MODE 1
20 OPENOUT"d":MEMORY 1999:CLOSEOUT
30 CHEK=0
40 FOR n=30000 TO 30013
50 READ A:POKE N,A
51 CHEK=CHEK+A
55 NEXT
60 IF CHEK<>1335 THEN PRINT "ERROR EN DA
TAS":END
90 LOAD"!",5000
101 INPUT "VIDAS INFINITAS ";A$:IF UPPER
$(A$)<>"N" THEN POKE (&2087+4824),201
102 INPUT "ENERGIA INFINITA ";A$:IF UPPE
R$(A$)<>"N" THEN POKE (&208C+4824),201
110 CALL 30000
120 DATA 33,136,19,17,176,0,1,32,70,237,
176
130 DATA &C3,196,39
```

FRANCISCO MARTINEZ y JORDI HERNANDEZ

LOS GREMLINS

ARRIBA
NORTE
OESTE
SUR
ABAJO

SALIDA

DORMITORIO

- Mata Gremlin
- Coge linterna

IR ABAJO

CORRE ABAJO

OFICINA

ENTRA PUERTA

FERRETERIA

BUZON
- Encender linterna
- Meter linterna-STRIPE
- Abrir válvula
- Encender soplete
- Cortar buzón
- Cerrar válvula
- Coger chapas

IR NORTE

- Hay que dejar todo lo que lleves

IR YMCA

PUERTA YMCA

IR OESTE

CALLE PRINCIPAL

GASOLINERA

IR ESTE

IR PISCINA

IR GASOLINERA

IR NORTE

COCINA
Empujar botón-HORNO
Empujar botón BATIDORA
Empujar botón PARO BAT.
Empujar botón VERTEDOR ABIE.
Mirar vertedor-GIZMO
Empujar botón Vertedor cerrado
Empujar botón Cajón abierto
Mirar cajón CUCHILLO
Coge cuchillo
Mirar cajón ENCEND.
Coge encendedor
Deja control remot.

IR COCINA

SALON

IR PUERTA

PISCINA
- Coge tapón

NAVE REVISION

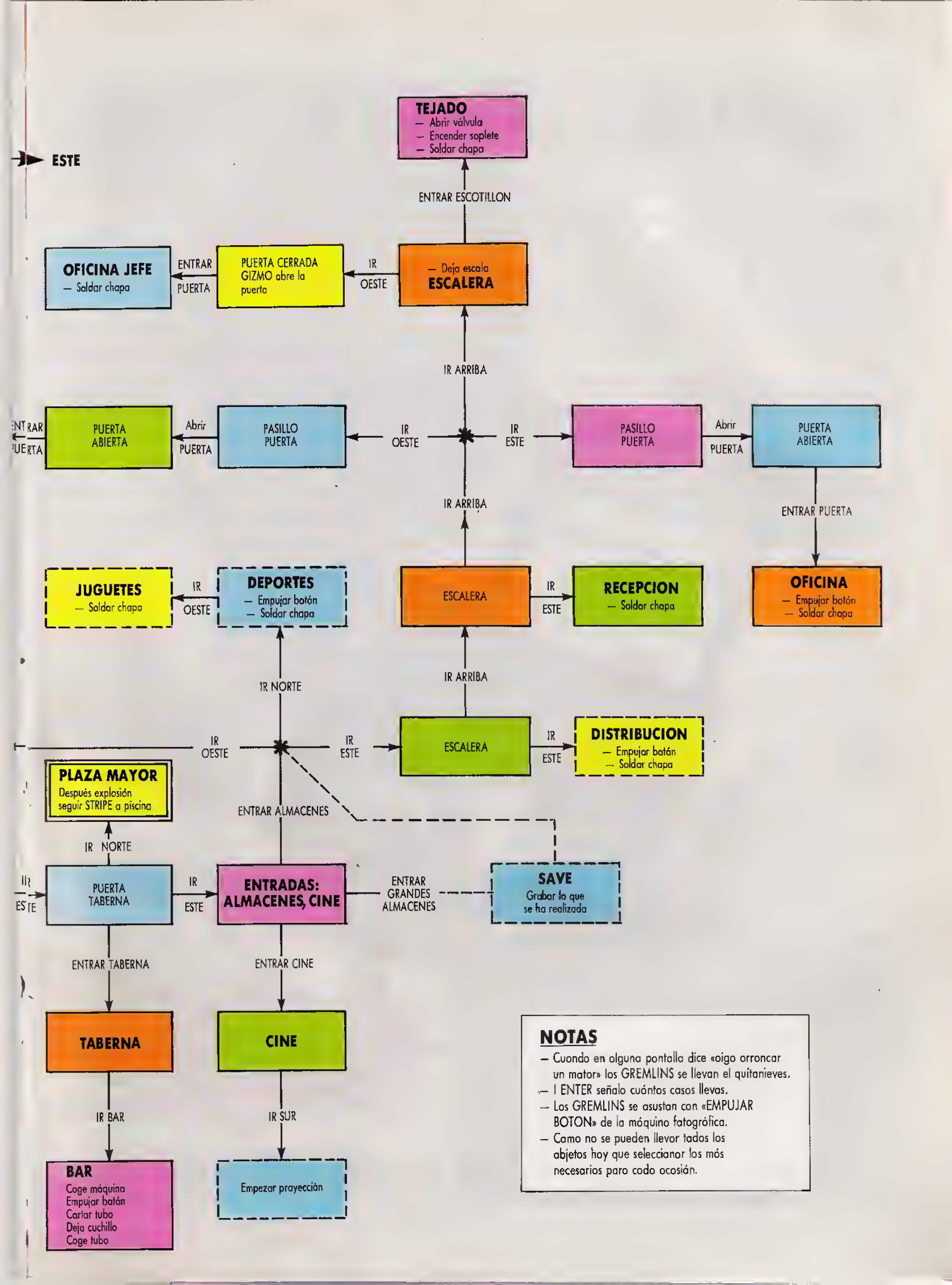
IR SUR

IR AL FOSO

- Se va todo el agua

GARAJE
- Abrir válvula
- Encender soplete
- Soldar
- Cerrar válvula
- Coger

FOSO
- Coge soplete
- Coge bombona de gas



NOTAS

- Cuando en alguna pantalla dice «oigo arrancar un motor» los GREMLINS se llevan el quitanieves.
- I ENTER señala cuántos casos llevas.
- Los GREMLINS se asustan con «EMPUJAR BOTON» de la máquina fotográfica.
- Como no se pueden llevar todos los objetos hay que seleccionar los más necesarios para cada ocasión.

PRØTØ® ARCHIVADOR DE DISCOS 3"

MARCAS QUE USAN DISCOS 3"

AMSTRAD
ATMOS
ORIC
EINSTEIN



P.V.P. 1.300 Ptas. Ex I.V.A.

PROTOMEC, S.A. Avda. de la Constitución, 260 - Telf. 675 78 54 - TORREJON DE ARDOZ (Madrid)



THE HULK

J. M. L.

Debido al aluvión de cartas que hemos recibido en la redacción pidiendo que destripáramos un programa de las 'conversacionales', vamos a poner 'patas arriba' a este HULK que es la aventura con la que se dio a conocer la casa QUESTROBE.

Y hemos pensado la manera de hacerlo para poder contentaros a todos, ya que unos nos pedís que sólo demos algunas pistas y otros que digamos exactamente lo que hay que hacer en todas las situaciones. Creemos que hemos llegado a una buena solución para todos los gustos.



MARCHANDO UNA DE PISTAS

¿No te puedes levantar de la silla en la primera pantalla?

Para levantarse de la silla es necesario, primero, convertirse en Hulk para poder tener la suficiente fuerza y romper las cuerdas que te atan; para ello, es suficiente morderse los labios con la frase BITE LIP.

¿No puedes salir de la cúpula?

Dejar la cúpula es muy sencillo, sólo hay que salir... bueno, esto se hace con la frase GO OUTSIDE a partir del túnel que hay al Este de la cúpula.

¿Tienes problemas con la alta gravedad reinante fuera?

Fuera de la cúpula existe una alta gravedad que nos matará cada vez que intentemos salir; para evitar esto sólo hay que salir convertido en Hulk, lo que se consigue haciendo lo siguiente: en el túnel pulsas el botón PRESS BUTTON, esto produce un retardo en la salida del gas que nos vuelve persona. Y luego, basta salir fuera con la frase GO OUTSIDE.

Cómo hacer puntos.

Para hacer puntos es necesario dejar las gemas que vayamos recolectando por las distintas pantallas en el área 'fuzzy', esa cuya pantalla tiene un dibujo como el de una nave espacial.

Cómo volver a la cúpula desde el campo

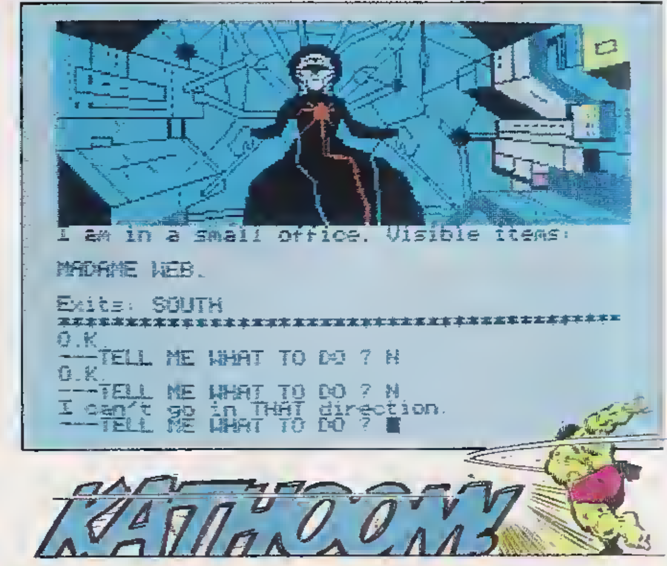
Cuando estemos en el campo y deseemos volver a la cúpula, bastará teclear ENTER DOME seguido de GO WEST.

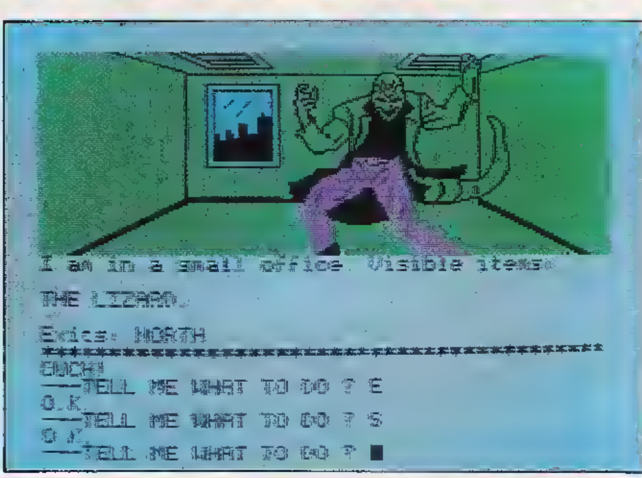
¿Tienes problemas con el huevo energético?

Por ahora no puedes solucionarlo, más adelante se verá.

¿No puedes salir de la habitación subterránea?

Examina la habitación con la frase EXAMINE ROOM y espera WAIT hasta que el veneno solucione la cuestión.





¿Problemas con las hormigas?

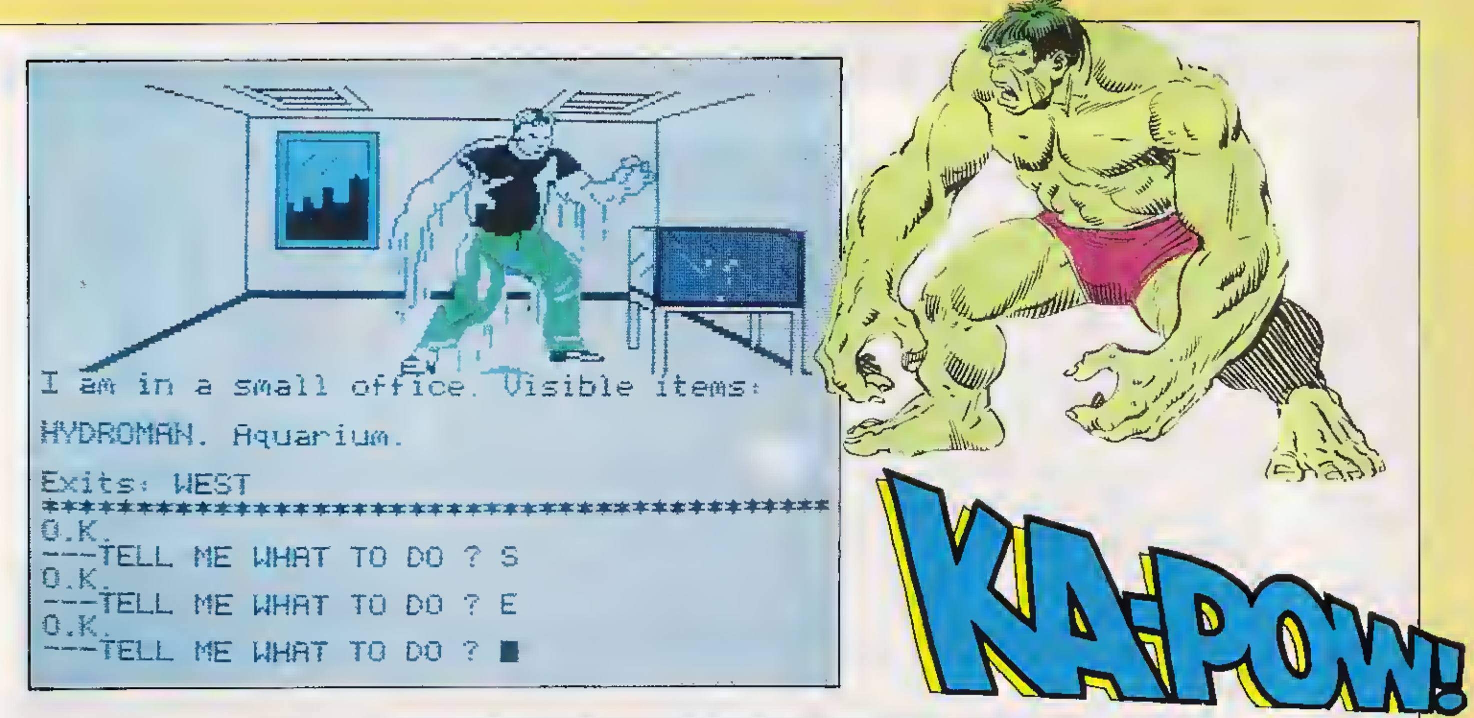
Sólo tienes que cerrar los ojos: CLOSE EYES.

¿Tienes problemas con las abejas o no puedes encontrarlas?

Examina la red: EXAMINE MESH y piensa sobre el resultado, si no consigues nada sigue leyendo.

¿Sigues teniendo problemas con las abejas?

Si tienes problemas con las abejas debes de espantarlas con un vendaval,



¿qué cómo se produce? Con el abonico. Dices fuero de lo cúpula WAVE FAN, y después AT DOME, con esto desaparecen todos las abejas.

¿No encuentros ol Dr. Stronge?

Para encontror al Dr. Stronge es necesario primero, ir a la cúpulo vocío, y una vez allí, convertirse en Hulk, BITE LIP, luego examinar lo que el Dr. Strange señole, EXAMINE BASEBOARD.

¿Na aporece el Dr. Stronge?

Tapa lo solido del gos, PLUG OUTLET, USE WAX y conviértete en Hulk.

¿Qué hoy que hocer con el Dr. Stronge ohora?

Hobla con Strange, ASK STRANGE.

¿Sólo has encontrodo uno gema en codo compo?

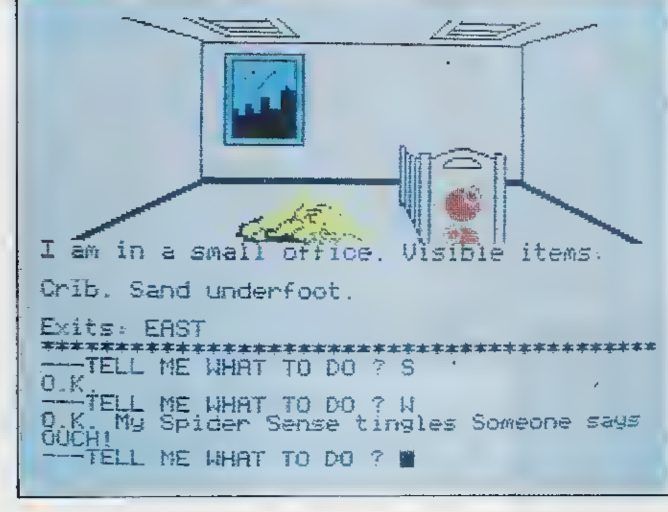
Debes de cavar un hoyo en cada compo, DIG HOLE, luego te metes en el hoyo, GO HOLE y cavas hocio abajo, DIG DOWN.

¿Na comprendes lo que te dice el Dr. Stronge?

Recuerda lo que dice Stronge y examina el espejo, EXAMINE MIRROR.

¿Tienes problemas con el onillo en lo primero cúpulo?

Recuerdo lo que dice Stranger y tíralo.



¿Stronger no te ho dado uno gemo todovío?

Habla con él hosto que te la dé, ASK STRANGER.

¿Tienes prablemos can el exominodor?

Primero examinas la mesa sobre lo que estás trobajando, EXAMINE DESK, luego coges la gemo que ollí se encuentro, GET GEM, y por último, sales por la puerto, GO DOOR.

¿Problemos con ULTRON?

Hobla con ANT-MAN, TALK ANT-MAN, y con ULTRON, TALK ULTRON.

¿Problemos con los hormigas?

Tápate los narices, HOLD NOSE, y cierra los ojos, CLOSE EYES.

¿Más prablemos con los hormigas?

Coge la cera, GET WAX, y tópate los oídos, PLUG EARS.

¿Na puede oyudorte ANT-MAN?

Cierra los ojos, CLOSE EYES, tápate las narices, HOLD NOSE, tapónate los oídos con la cera, PLUS EARS, USE WAX coge las hormigos, GET ANT, ve o la zono fuzzy, GO EAST, ve ol Norte, GO NORTH, y por último, GO CRACK.

¿Sóla has conseguido 3 ó 4 gemos?

Debes cavor un hoyo en coda uno de los tres compos, en cado hoyo y cada compo hoy una gema.

¿Problemos con el huevo energética?

En lo habitación donde se encuentro el huevo energético estó la último gema. Esta se ha de coger en último lugar, y pora que no explote es necesario comérselo, EAT EGG.

Esperomos que estos pistos sirvan de ayuda para poder terminar este buen juego.





SPECTRUM

STARQUAKE

Texto: P. PEREZ
Pokes: J. M. LAZO

Nos adentramas en un mundo fantástico, en cualquier lugar del Universa. El paisaje nas invade, pera... ¿qué sucede? sus habitantes nas atacan, ¡se han vuelto lacas!, aparecen por todas los lugares...



La catástrofe es inevitable, en un descuido imperdonable alguien ha derramado una botella que contenía el gas de la locura, y éste ha trastornado a los simpáticos habitantes de la estrella QUAKE, que han colocado entre los componentes de contención de energía del generador, algunas piezas que están desestabilizando la energía almacenada en el interior de la estrella, y si la avería no es pronto reparada puede llegar a desencadenar una explosión en cadena de todo el Universo.



Para evitarlo, el planeta Tierra, después de recibir el último mensaje cuerdo de su embajador en esa zona, ha tomado la decisión de reunir al Parlamento Intergaláctico de Sabios y, tras muchas deliberaciones, se ha llegado al acuerdo de enviar un androide diseñado para estas situaciones de importancia vital para el mantenimiento del orden en el Universo.

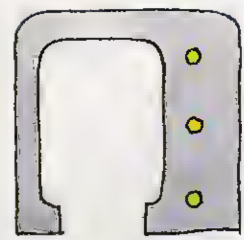
El pequeño Blob (Intrépido), guiado por nuestra experiencia, debe intentar reconstruir el átomo que se encuentra activado incorrectamente y reparar así el generador; pero antes, debe localizar todas las piezas que se encuentran esparcidas por la estrella, en nueve pequeños fragmentos, antes de que la estación de potencia no pueda controlar la energía y produzca la explosión final.

La estrella

La estrella se encuentra dividida en distintas secciones, todas ellas comunicadas por un grupo de estaciones transbordadoras desintegradoras y pasajes secretos que permiten trasladarnos por todo el laberinto con gran facilidad. Para poder utilizar estas estaciones no es necesario llevar ningún material especial, bastará con introducir el nombre de la estación a la que queremos viajar, y automáticamente, seremos trasladados a ella.

Dentro de las peculiaridades geográficas que configuran la fisonomía de la estrella, podemos distinguir un total de 15 secciones claramente diferenciadas entre sí y más de 500 pantallas. Los nombres que reciben estas secciones son tan peculiares que los detallamos a continuación, y como comprobaremos, nos serán de utilidad, son: RAMIX, VEROX, ASOIC, DELTA, TULSA, ALGOL, ULTRA, EXIAL, KYZIA, OKTUP, TRAGE, AMAHA, AMIGA, SONIA y QUAKE.

QUAKE es la estación más importante, ya que en ella se encuentra la central que controla la energía almacenada en el interior de la estrella y será la que más veces visitemos durante el juego, ya que en ella está la clave.



OKTUP, es donde se encuentra el Rey pulpo, sospechoso número I de la catástrofe que se avecina. En varias ocasiones este malvado animal ha intentado hacerse con el poder y controlar los designios de sus habitantes.

AMIGA, es la sección más difícil del planeta, ya que en ella no existen transportadores volantes y al contrario, sí hay muchas trampas, es casi imposible de traspasar.

VEROX, capital de la sección del polvo denso y superficie de la estrella.

SONIA y AMAHA, junto con AMIGA la sección de la estrella invadida por los planetas, y las estaciones más profundas.



El pequeño Blob debe reconstruir el átomo que se encuentra incorrectamente activado.



Las piezas se encuentran esparcidas por la estrella en nueve fragmentos.

Estrategia a seguir

Al terminar la carga del programa, Blob aparece en la parte superior del mapa la primera vez que jugamos y, por regla general, cerca de él y dentro de la misma pantalla, se encuentra la tarjeta de seguridad, imprescindible para recoger las pirámides de Cheops, y para trasladarse a través de algunas secciones ya que ésta posee los códigos secretos que permiten el acceso a materias reservadas.

Algo muy importante cuando recojamos una pirámide es el llevar algún objeto inútil para el núcleo, pues si no, nos arriesgamos a perder alguna de las piezas, tarjeta o llave que pueden sernos útiles para acabar el juego.

¿Cómo saber qué objetos son importantes?

Para ello uno de los primeros pasos a seguir es deslizarnos por la caberna en la que comenzamos el juego hasta la estación transportadora VEROX y de allí, desplazarnos a la estación QUAKE, donde se encuentra la central energética, después introducirnos dentro de la central y observar las piezas que impiden el buen funcionamiento del átomo.

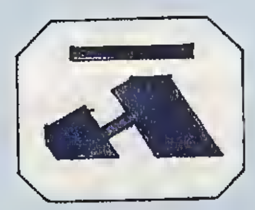
Las piezas necesarias las encontraremos dentro de la central y están en forma parpadeante. Una vez sepamos las piezas que interrumpen el buen funcionamiento, empezaremos a desplazarnos por el planeta buscando todos los objetos que sean necesarios para la reparación.

Nada más podemos transportar cuatro objetos a la vez, entre los que aconsejamos llevar siempre entre ellos, como mínimo, la llave y la tarjeta, pues nos permitirán trabajar con mayor rapidez.

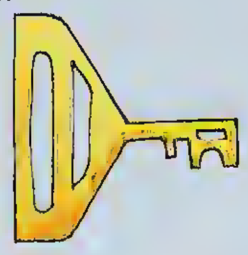
OBJETOS

Entre la multitud de objetos que se encuentran repartidos por el interior de la estrella, encontraremos algunos muy interesantes:

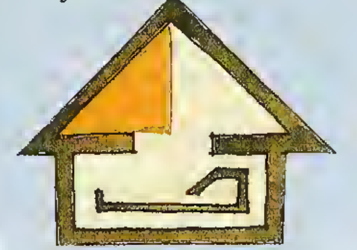
TARJETA con la letra A, ésta nos permitirá el acceso a los pasillos de seguridad entre secciones y el intercambio de objetos que no hayamos encontrado, con ella podemos acceder a los códigos de seguridad necesarios para realizar estas operaciones.



LLAVE maestra, con la que podremos abrir las puertas que unen algunas secciones de la estrella que no se comunican con las demás.



PIRAMIDE CHEOPS, que nos permitirá intercambiar, si poseemos la tarjeta de seguridad, materiales que no encajen en el núcleo de energía por otros que nos hagan falta para realizar la misión con mayor facilidad y sin necesidad de tener que recorrer todas las pantallas en busca de estos objetos.



TRANSPORTADORES, distribuidos por todas las secciones y para el uso sólo dentro de éstas. Permiten desplazarse en cualquier dirección con mayor rapidez, la única ineficacia de este medio de transporte estriba en no poder recoger ningún objeto que sea de necesidad para la reparación que debemos culminar con éxito. Por el contrario, sí nos permite recoger todos los objetos que nos proporcionen energía, plataformas y armas.

ELEVADORES, en algunas secciones del planeta es imposible deshacerse de los transportadores para recoger objetos, y para salir de estas secciones disponemos de unos elevadores que al introducirnos dentro de ellos nos transportarán, pudiendo abandonarlas. Los elevadores no se pueden utilizar si vamos montados en un transportador.

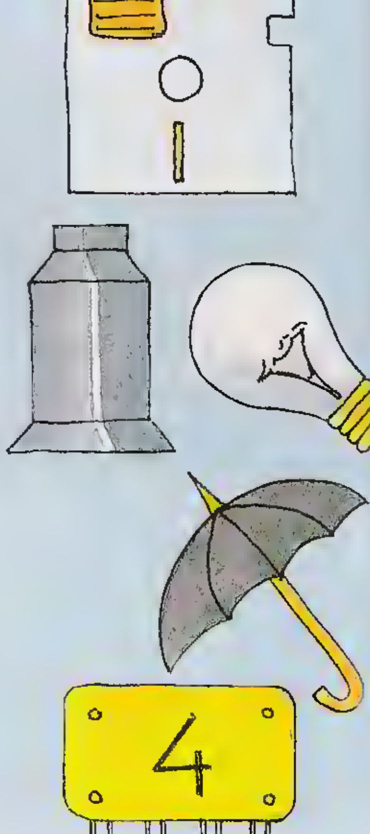
TRAMPAS ELECTROSTATICAS, podemos encontrarlas de dos maneras diferentes; unas tienen forma de cuernos y no son peligrosas a no ser que se activen, ya que podemos casi siempre pasar aunque con apuros en algunas de ellas; las otras, suelen estar colocadas en lugares de paso forzoso, y pueden sorprendernos cuando estemos pasando.

JOYSTICK, éste es el objeto que más nos va a gustar ver según vamos perdiendo las vidas de que dispone Blob, ya que cada vez que recojamos uno, incrementará el contador de vidas.

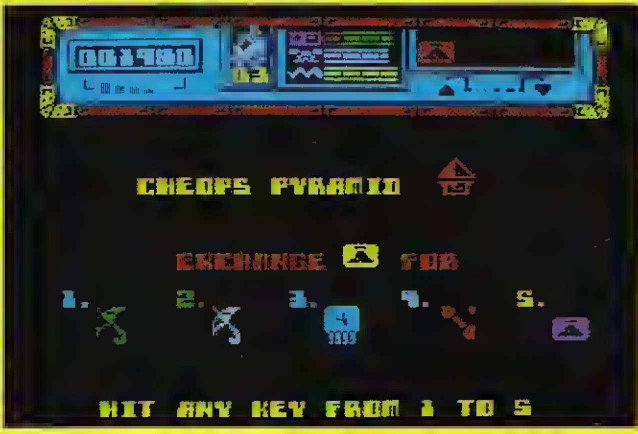
PASAJES SECRETOS. Disimulados entre las paredes, se hallan unos huecos que en realidad son pasajes secretos, al introducirnos dentro de ellos y llevando la tarjeta, nos trasladarán a otras estancias.

Entre los objetos inútiles y útiles que están provocando la catástrofe en el átomo principal, podemos encontrar diversos objetos como: BOMBILLAS, PARAGUAS, TRANSISTORES, TRANSISTORES NUMERADOS, DISKETS, BOMBAS HIDRAULICAS, etc., que debemos sustituir por los componentes originales que conforman el átomo de Quakero.

Al recorrer la estrella, las baterías de nuestro androide se descargan con gran rapidez, para remediarlo, encontraremos distintos materiales que harán que éste siga con su misión adelante. Pero no sólo las baterías son vitales para terminar nuestra misión, también debemos tener en cuenta la munición de que disponemos, así como la cantidad de plataformas automáticas que llevamos en cada parte del juego y con las que podemos subir creando una escalera que desaparece con el tiempo.









Hay algunos objetos cuya inutilidad nos hará perder tiempo. Para saber cuáles de ellos son necesarios, debemos ir hacia la estación QUAKE y comprobarlos.

Para observar las piezas necesarias, éstas se encontrarán de forma parpadeante y hay que tener en cuenta su color, ya que podemos ir a colocar un objeto y no coincidir con el que hay situado en el átomo, por causa del color.

Si no sabemos qué objetos son los necesarios, debemos trasladarnos siempre que podamos hacia la estación QUAKE para comprobarlos, entrar dentro de la central y si al salir de ésta todavía los llevamos, dejarlos cerca, ya que no viene mal llevar un objeto inútil para poder intercambiarlo por una pirámide y así obtener materiales útiles.

Al recorrer el laberinto encontraremos una especie de naves espaciales que no son tales; si se encuentran sobre un soporte de color verde, esta especie de cúpulas de cristal no tienen por qué ser traspasadas por arriba, sino que pueden ser franqueadas por debajo, siempre que no vayamos montados en un transportador.

Además de estas advertencias, no recoger energía y plataformas a no ser necesarias, ya que al recogerlas desaparecen y si necesitamos volver a pasar por esa zona no encontraremos más.

Por último, aconsejamos no visitar la sección AMIGA a no ser que sea la única que nos falte, ya que en ésta no existen transportadores, y sí muchas trampas.

El mapa

En el mapa encontraremos toda la información referente al curioso y extraño relieve en el que nos encontraremos: las piezas, la posición de los transportadores desintegradores, así como el nombre de la estación que debemos introducir, dónde encontrar elevadores y transportadores, y conocer el camino más corto para desplazar a Blob por el intrincado laberinto de la estrella Quake.

MAPA DE STARQUAKE

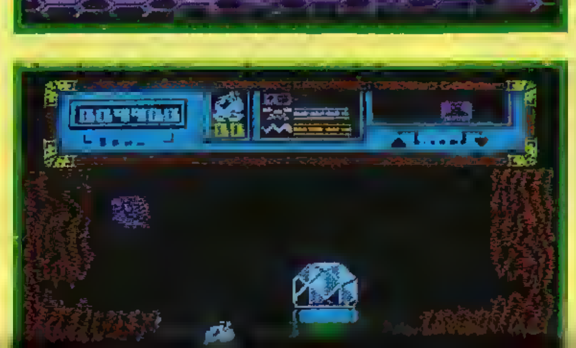
START

DELTA

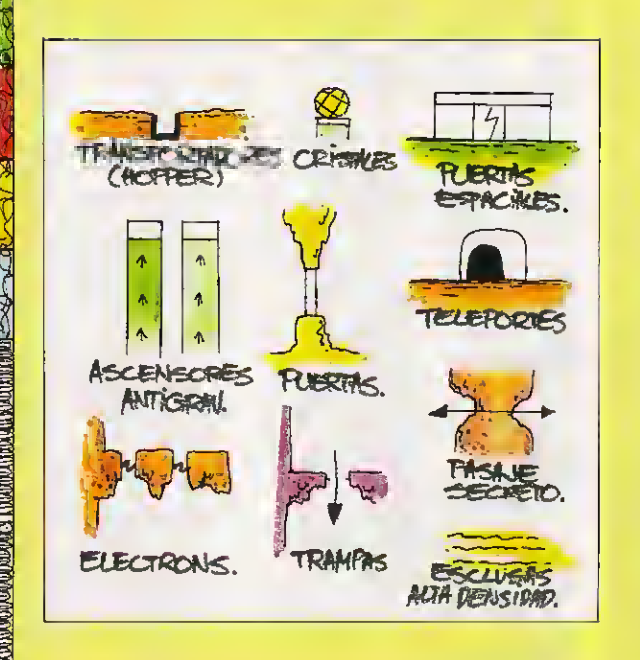
QUAKE











ALGOL
EXIAL
KYZIA
ULTRA
SONIC
AMIGA

CARGADOR

Para hacer el trabajo de guiar a Blob por los inmensos laberintos del planeta hemos realizado un programa que nos permitirá jugar sin esos incansables y destructores habitantes que no hacen más que incordiar nuestra sufrida misión.

Estos POKES nos permiten eliminar la aparición en pantalla de los incómodos habitantes del planeta, que pululan por su interior, desactivar las trampas electrostáticas que impiden atravesar ciertas pantallas del juego, y elegir la velocidad de movimiento de los objetos.

Las preguntas son muy claras, excepto la última que puede conducir a error, ya que la velocidad inicial del movimiento de los bichos del planeta es de 4 y para disminuirla debemos introducir un número menor de 4 pero no 0; si por el contrario nos gusta lo imposible, introducir una cantidad mayor.

La misión, aun con estos pokes, no es nada fácil y a título orientativo, os diremos que para conseguir terminar el juego y aún recogiendo hasta 25 vidas, nos costó tres partidas, y más de cinco horas, el poder encontrar la clave y saber lo que sucede al completar el juego, sorpresa que reservamos para los que consigáis terminar la más arriesgada misión en los anales de la historia del Universo.

Instrucciones para introducir el cargador

1. Poner una cinta virgen para salvar el programa Basic y el cargador.
2. Teclear el programa Basic del listado 1, y comprobar que todos los datos introducidos en el ordenador son correctos.
3. Salvar el programa Basic con SAVE « < nombre > » LINE 10.
4. Cargar el cargador universal de código máquina.
5. Elegir la opción INPUT del cargador e introducir el listado 2.
6. Cuando hayáis terminado, realizar un DUMP, en la dirección 40000.
7. Al acabar el volcado de memoria, escoger la opción SAVE y salvar, después del programa Basic que tecleasteis anteriormente, el código máquina generado, indicando como dirección de comienzo la 40000 y 220 como número de bytes.
8. Una vez hayáis realizado estas operaciones sólo resta cargar en el ordenador con LOAD " ", la cinta que acabamos de grabar. Si toda ha ido bien el ordenador nos realizará unas preguntas a las que contestaremos «s» o «n», y en la última pregunta, el número para la velocidad.

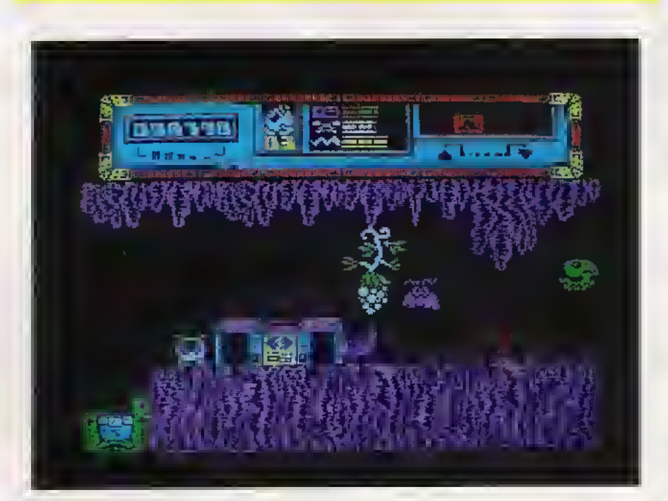
Si no queréis tener sorpresas con el cargador no tengáis conectado ningún periférico que no sea el joystick.

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Starquake
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 44111
  30 LOAD ""CODE 44112
  40 INPUT "Quieres quitar los e
nemigos "; LINE a$: IF a$(1)="n"
 OR a$(1)="N" THEN POKE 44161,0
  50 INPUT "Quieres apagar los c
uernos "; LINE a$: IF a$(1)="n"
OR a$(1)="N" THEN POKE 44184,0
  60 INPUT "Velocidad de los ene
migos?        (1-15). Normal=4 ";v
el: POKE 44186,vel
  70 PRINT "Pon la cinta origina
l y pulsa    'play'."
  80 RANDOMIZE USR 44112
```

LISTADO 2

```
 1 F331CFAD3E00DD210000 988
 2 11110037CD56053EFFDD 923
 3 210000114D0137CD5605 479
 4 F3DD21FF3F11506CCDCE 1431
 5 ACDD2100401180010 6B0 818
 6 CD21ADDD21D0AD112F52 1192
 7 06B0CD21AD3EC932FC9F 1317
 8 326CA63E013244A021B7 881
 9 AC11FA6401090 0EDB021 995
10 C0AC115B65010E00EDB0 99B
11 C3245E4A4D4C39393939 780
12 3939504F4B4553204A2E 652
13 4D2E4C415A4FDBFE131F 956
14 E620F6024FBFCDE70530 1269
15 FBCDE30530F6069CCDE3 1576
16 0530EF3EC6B830EA2420 10B6
17 F106C9CDE70530E078FE 1535
1B D430F4CDE705D006B079 1456
19 EE034F181806B22E01CD 804
20 E305D03ECBB8CB1506B0 1295
21 D20DADDD7500DD231B7A 1139
22 B320E4C9000000000000 640
```





TU PROGRAMA DE RADIO *claro!*

SABADO CHIP

- Entrevistas a fondo
- Exitos en Soft
- Noticias en Hard
- Concursos

Prográmatelo: Sábados tarde de 5 a 7 horas. En directo y con tu participación.

LA COPE A TOPE.

—RADIO POPULAR 54 EMISORAS O.M.—



En Barcelona Radio Miramar

RAMBO

Texto: Alejandro JULVEZ y Marcos ORTIZ
Pokes: J. M. LAZO

Rambo era un adiestrado soldado combatiente en varias guerras. Al volver a su país, tras una de ellas, se vio envuelto en un desagradable asunto que le llevó a la cárcel. El país que él había defendido en tantas ocasiones, le tenía ahora encarcelado.

Muchas veces había estado prisionero, pero era la primera vez que sus guardianes no eran soldados, sino policías de su propio país. En otras circunstancias ya habría pensado la forma de escapar, cosa habitual en él, ya que tuvo que hacerlo muchas veces de campos de concentración; pero ahora estaba confundido. Si se escapaba, la policía le perseguiría hasta encontrarle y volvería al penal, a no ser que saliese de su país, cosa que nunca haría. Si no se escapaba, pasarían muchos años hasta que volviese a saber el significado de la palabra libertad.

Cierto día, cuando se encontraba picando piedra en el penal, su oficio desde que ingresó en él, su nombre resonó por los altavoces: tenía una visita. Rambo se extrañó de tal suceso. ¿Quién podría acordarse de él? Según se iba acercando a la puerta vislumbraba un uniforme militar y, aunque no podía distinguir quién lo llevaba, ya sabía quién era: el coronel Trautman, el único hombre en quien Rambo confiaba.

El coronel le habló del motivo de su visita, que no era otro que proponerle una peligrosa misión de la que si salía vivo conseguiría la libertad.

Aunque el coronel no le habló de cuál sería su misión, Rambo aceptó sin pensárselo mucho. Su único deseo era conseguir su libertad.

Al día siguiente, al alba, un helicóptero aterrizó en mitad del penal. En él viajaban, además del piloto, el coronel Trautman y un individuo que atendía al nombre de Smith. Rambo subió rápidamente al helicóptero saludando con una mirada al coronel. En sus ojos se apreciaba un brillo especial.

El helicóptero se elevó. Rambo miró por última vez el penal. Su vida allí había pasado a la historia.

Durante el viaje no hubo nada más que silencio. Nadie decía nada. Sólo de vez en cuando el piloto rompía este silencio con los mensajes que iba transmitiendo por radio.

Después de varias horas de vuelo, el piloto anunció que iban a aterrizar. El lugar era una base aérea abandonada en la frontera entre la civilización y la selva asiática.

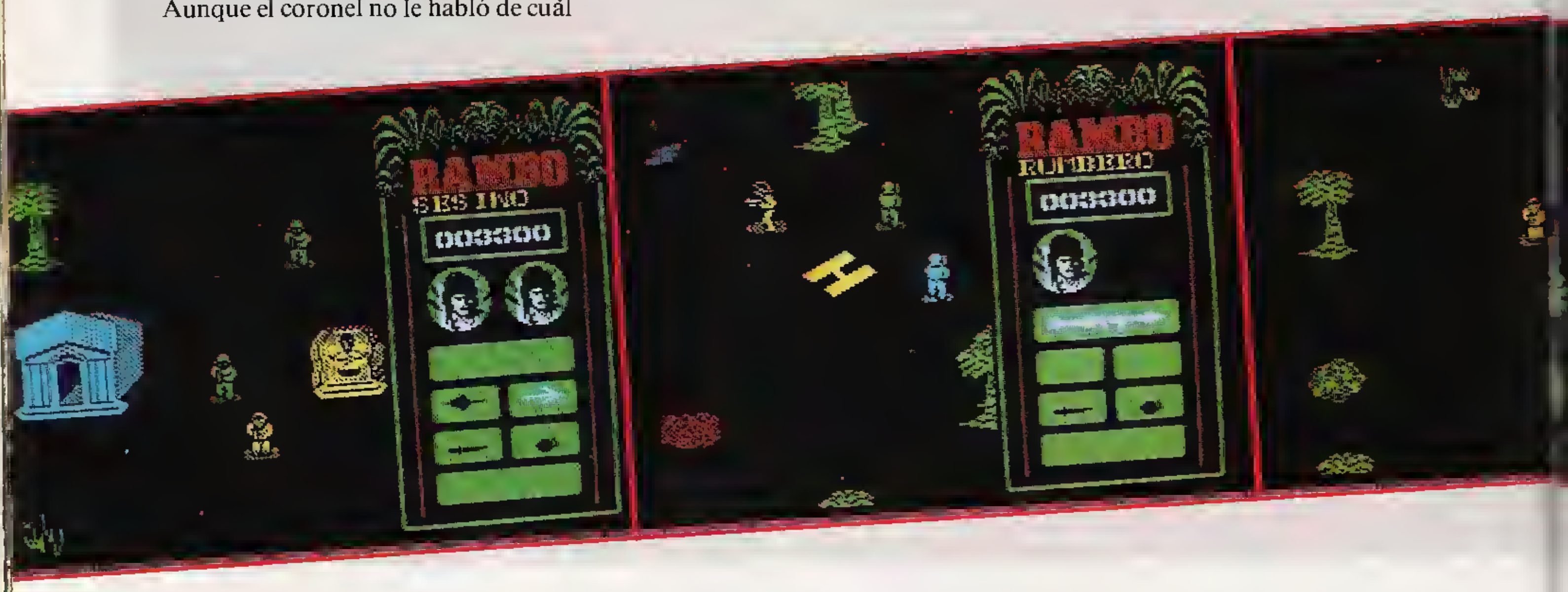
Una vez en tierra, el señor Smith tomó la palabra:

«El objetivo de esta misión es totalmente secreto. Confío en la discreción del coronel, así como también en la suya, Rambo. Consiste en la liberación de compatriotas nuestros que se encuentran prisioneros en un campo de concentración en algún sitio de esta selva. Usted —dijo mirando a Rambo— será lanzado en paracaídas en un lugar de la selva, solo, y deberá encontrar el campo de concetración liberando a cuantos prisioneros encuentre. Una vez los haya liberado deberá regresar a esta base, y así, su misión habrá concluido y con ella habrá conseguido su libertad.»

Rambo había escuchado atentamente todo lo que se había dicho, y una vez que acabó de hablar el señor Smith, giró sobre sus talones y se dirigió hacia un lugar solitario donde poder pensar. Ahora no estaba en juego su libertad, sino su vida.

Al cabo de un buen rato, Rambo se dirigió hacia el coronel y éste le dijo: «Confiamos en ti». Rambo sólo respondió: «¿A qué hora saldremos?», a lo que contestó el señor Smith: «Mañana al atardecer.»

Al día siguiente Rambo recibió las armas que iba a llevar, cuchillos, granadas de mano, un arco con flechas (al-





gunas de las cuales llevaban una cabeza explosiva), una metralleta y un lanzagranadas.

Todo estaba listo. Al atardecer, el helicóptero se elevó de nuevo. Al llegar a un punto en mitad de la selva asiática, el piloto hizo una señal a Rambo. Era la hora. Con una mirada se despidió del coronel.

5, 4, 3, 2, 1, 0... ¡¡¡Ahora!!!

Rambo saltó del helicóptero, pero con tan mala fortuna que algunas de sus armas se le cayeron al vacío.

El juego

El juego comienza con Rambo en mitad de la selva armado, únicamente, con cuchillos y granadas de mano. Las demás armas están distribuidas por la selva y cada vez que inicialices el juego estarán en distinto sitio.

Tú podrás mover a Rambo hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha y hacia la izquierda, además de poderle mover en diagonal si pulsamos la tecla de la izquierda o de la derecha con una de las otras. Estas teclas, al igual que las de disparo y selector de armas, puedes definirlas tú mismo. La tecla de disparo es la que aparece con un circulo dentro del cual hay un punto negro, y la tecla de selector de armas (al pulsarla cambiará el arma que vas a utilizar de entre las armas que en ese momento poseas) es la que designa con W.

Pueden jugar dos personas y cada una de ellas tiene cuatro vidas.

Además tienes tres niveles de dificultad, siendo tú mismo quien elige el nivel en el que quieres jugar. Estos son FAC (fácil), MED (medio) y DURO.

La pantalla está divida en dos partes. En la parte derecha se encuentra el marco del juego, es decir, donde se va a desarrollar la aventura. En la parte izquierda se encuentra el panel de puntuación, así como las vidas que te quedan y las armas que llevas.



La misián

Tú te convertirás en Rambo y deberás ayudarle a terminar con éxito la misión que te ha encomendado el señor Smith.

Estás en mitad de la selva y sólo dispones de cuchillos y granadas de mano, como puedes observar en la parte izquierda de la pantalla.

Lo primero que deberás hacer es encontrar las demás armas, que están distribuidas por la selva, antes de llegar al campamento enemigo. Las armas se cogen pasando por encima de ellas y acto seguido, aparecerá en el panel el arma que has cogido. Cuando coges el arco, aparece una flecha en el panel. Si das en ese momento a la tecla de selector de armas, aparecerá en el cuadro contiguo otra flecha, que corresponde a las flechas con cabezas explosivas.

En este primer momento ya te aparecerá algún que otro enemigo, los cuales te irán disparando. No te distraigas.

Cabe señalar que cuando te ro/es con un enemigo pierdes una vida. Dispárales antes de que disparen contra ti.

En tu camino por esta parte de la selva, puede que te tropieces con una H gigantesca. No la hagas caso. Su funcionalidad se explicará más tarde.

Una vez que tengas todas las armas (cosa que sabrás cuando todos los cuadros del panel de resultados estén llenos), te tendrás que dirigir a la base enemiga. Esta tiene una única entrada. Cuando la encuentres deberás tirarla abajo para así poder entrar. Esto se consigue utilizando las armas explosivas, es decir, las granadas de mano, las flechas con cabeza explosiva o el lanzagranadas. Ahora llega el momento de la verdad.

La base enemiga

Nada más entrar te encontrarás con que el número de enemigos aumenta considerablemente. También verás multitud de edificaciones (torres de vigilancia, pequeñas casetas,...), las cuales podrás destruir utilizando tus armas explosivas.

Pero verás una construcción que no puedes destruir: la jaula en la que están los prisioneros. Entonces te preguntarás: ¿cómo voy a finalizar mi misión con éxito si no puedo liberar a mis compatriotas? No te precipites, espera un poco.

Lo primero que debes hacer al entrar en la base enemiga es buscar la cruz de castigo, es decir, dos postes cruzados en aspa donde atan a los prisioneros que no se portan correctamente. Cuando la encuentres te llevarás la agradable sorpresa de que en ella se encuentra atado un prisionero. Sálvale.

La forma de librarle de sus ataduras es situándote al lado de la cruz armado con el cuchillo. Una vez que lo hayas hecho verás que el prisionero comienza a correr hacia arriba. Déjale ir.

Si por cualquier motivo matas al prisionero, cosa que sólo puedes hacer cuando se halla maniatado a la cruz de castigo y disparas con una de tus armas explosivas, no te preocupes.

Abandona ese lugar dándote una vuelta por los alrededores y cuando vuelvas, te lo encontrarás de nuevo.

La siguiente fase que debes superar será encontrar un helicóptero que está situado al norte del campo de concentración. Esto es mucho más difícil de lo que te crees ya que el enemigo ha dado la alerta y el número de los soldados que te persiguen y disparan ha aumentado considerablemente.

Es ahora cuando te darás cuenta de lo grande que es la base enemiga.

Una vez que hayas encontrado el helicóptero, que es de color verde, deberás cogerlo para así poder rescatar a los demás prisioneros. La forma de cogerlo es simplemente aproximándote a él y aparecerás automáticamente volando sobre el cuartel enemigo. Recuerda que para cogerlo has tenido que rescatar primero, al prisionero que se encontraba sujeto a la cruz de castigo.

El helicóptero se maneja con las mismas teclas con las que manejas a Rambo, con la salvedad de que sólo puedes disparar desde él mismo con el lanzagranadas.

Cuando el helicóptero se ha elevado en el cielo, habrás visto que debajo del mismo había una H gigantesca. Ahora ya debes saber qué son estas H.

Las H sirven para poder aterrizar el helicóptero, es decir, tú no podrás aterrizar a no ser que lo hagas sobre una H. Para poder aterrizar deberás volar sobre ella y, automáticamente, el helicóptero se posará sobre el suelo.

Ahora que ya estás volando, debes buscar la H que se encuentra cercana a la jaula de los prisioneros para así poder dirigirte hacia ella y liberar a los que allí se encuentran.



El camino es corto, pero los enemigos siguen aumentando y el paseo se te hará interminable.

Dirígete rápidamente hacia la jaula y libera a los soldados de tu país que allí se encuentran. Para hacerlo deberás colocarte al lado de la jaula por su lado Norte y llevando el cuchillo como arma seleccionada. Instantáneamente los prisioneros saldrán de su cautiverio y comenzarán a correr hacia arriba. Déjalos ir, como hiciste con el otro prisionero que liberaste, ya que se dirigen solos a nuestra base, sin que el enemigo pueda matarlos.

Pero tú no eres vulnerable y si el camino de la ida desde el helicóptero a la jaula se te hizo interminable, el de vuelta





será un verdadero calvario, ya que el enemigo te dispara desde todos lados.

Cuando llegues al helicóptero y te eleves, tu misión empieza a terminar, ya que sólo te queda ir a tu base y así recibir la libertad que buscabas. Pero, ¡¡¡No te fies!!!

El enemigo te ha reservado una desagradable sopresa. Tú que te sentías tan seguro en el aire, verás cómo se interrumpe tu sosiego con la aparición de un helicóptero enemigo.

Este es de color azul y es mucho más veloz que el tuyo. Destruirle te va a ser muy difícil, pero no necesitas hacerlo para concluir con éxito tu misión. Sólo debes de ser habilidoso y rápido para que no te destruya cuando estás tan cerca del final.

Deberás dirigirte rápidamente hacia el Norte buscando los hangares de tu base, donde te esperan los prisioneros que has liberado, el coronel Trautman y el señor Smith. Pero no podrás entrar en ellos, y así terminar la misión, con el helicóptero, sino que tendrás que aterrizarlo y dirigirte a pie hasta el lugar donde se encuentran tus amigos y el certificado de libertad. Para ello tienes a tu disposición una H muy cerca de los hangares.

Cuando aterrices, todo será coser y cantar, ya que lo único que te queda por hacer es darte un pequeño paseíto. Tu misión ha concluido. ¡¡Enhorabuena!!

Los enemigos

Durante tu estancia en la selva asiática te habrás enfrentado con tres tipos de enemigos:

** soldados, que son de color verde;
** oficiales, que son de color azul;
** helicóptero, que es de color azul.

Hay que decir que las balas enemigas atraviesan todos los obstáculos que se encuentren en su trayectoria, por lo que no te fíes de que los árboles, arbustos y demás elementos de la naturaleza te vayan a servir de parapeto.

Conclusiones

Para terminar, vamos a decir a los entusiastas de los puntos que podrán obtener más si destruyen los árboles y matojos que se van encontrando, así como que el matar a un oficial vale el doble de puntos que el matar a un simple soldado.

Debemos deciros también, que en el nivel DURO os será muy difícil terminar con éxito nuestra misión. ¡¡Mucha suerte!!

CARGADOR

INSTRUCCIONES PROGRAMA RAMBO

Cargar el Cargador universal de código máquina, y teclear el listado. Una vez realizado esto, hacer un DUMP en la dirección 48452, y salvarlo indicando como dirección la 48452 y 533 bytes como cantidad. Para cargarlo dejar pasar el primer bloque de programa de la cinta original que corresponde al programa BASIC (el que pone program:) y teclear LOAD " " CODE 48452 y ejecutarlo con RANDOMIZE USR 48828.

1	3D20FDA704C83E7FDBFE	1379
2	1FA9E62028F4792F4FE6	1223
3	07F608D3FE37C9F31415	1266
4	3E0FD3FE2106BFE5DBFE	1479
5	1FE620F6024F8FCD44BD	1273
6	30FB21150410FE2B7CB5	975
7	20F93E0ACD44BD30EA06	1103
8	C43E16CD44BD30E13ED6	1291
9	B838F206C43E16CD44BD	1230
10	30D33EDFB833E4FD2119	1323
11	BFFD660005C43E16CD44	1105
12	ED30BE3ECDB830DD2420	1215
13	EF06603E16CD44BD30AD	1108
14	3E16CD44BD30A63EABB8	1177
15	380AFD23FD7DFE1D20CF	1254
16	18C979EE034F06B02E04	898
17	3E0818023E0CCD44BDD0	843
18	78083E0ECD44BDD03E13	955
19	3EC3B8CB1506B0D2E88D	1478
20	3E3ABDC2386D67268626	1061
21	0006C42E013E081811DD	581
22	7500DD231B06C42E0100	649
23	3E0618023E0CCD44BDD0	838
24	78083E0ECD44BDD03E13	955
25	3ED7B8CB1506C4D2246E	1323
26	7CAD677AB320D07CFE01	1320
27	C9CD5FBD21008006FFC5	1309
28	CD5EBE7323C110F7CD7A	1422
29	BEC91E004B06FF3E7FD6	1165
30	FEE640A928091C792FE6	1192
31	404F10EFC90000C372BE	1098
32	210000113280063 2C51A	507
33	05004F0913C110F6E521	830
34	000011CD800632C51A06	635
35	004F0913C110F6C17CFE	1133
36	002013A7ED4201320 0A7	739
37	ED42D80901CDFFA7ED42	1459
38	D03C328CBEC9F331FFFF	1699
39	064021C05A36002310FB	741
40	DD21006011110 0CD49BE	884
41	DD2100401 15F7ACD5FBD	1041
42	DD2194D0116C2DCD5FBD	1269
43	3ABCBEFE0000000 0213F	786
44	051144BD017701EDB0FD	1066
45	213A5CED56319E61AFED	1222
46	4FFBC31EBFF5AFE6380F	1467
47	0F0FD3FEF1D8C338BD24	1428
48	2E2A28CC3E1832B99721	837
49	318F11B26B010C00EDB0	968
50	C33DBF504F4B45533A20	923
51	4A2E4D2E4C214B8F115D	728
52	73010E00EDB0C3006739	898
53	393939393920204C415A	580
54	4F202000000000000000	143

RAMBO



RAMBO





CAULDRON

Texto: Alejandro JULVEZ y Marcos ORTIZ
Pokes: J. Juon GARCIA QUESADA

Cuanda la noche cae, una silueta se dibuja en el ciela. La bruja Kasting, cama es su castumbre, sale en busca de las elementos necesarias para preparar la pácima que venza al Señar de las Calabazas.

Todo comenzó hace 1.000 años. En esa época, en el país de no se sabe qué nombre, existía un hada que se decicaba a hacer el bien entre los habitantes de ese bello lugar.

Un día, cuando el sol aún no había salido, apareció un hombre que se hacía llamar «SEÑOR DE LAS CALABAZAS». Este extraño personaje, que alegaba tener poderes mágicos, reunió a todas las gentes y les dijo:

—Si queréis vivír en paz tendréis que pagarme un tributo, dependiendo éste de las cosechas que obtengáis. Si así no lo hicierais, descargaré toda mi ira y mi magia contra vosotros, convirtiendo este lugar en un cementerio.

Al oír estas palabras, algunas personas empezaron a tirar piedras contra el visitante, llamándole embustero y farsante. Pero el Señor de las Calabazas, con palabra firme y gesto sereno, dijo unas palabras mágicas, convirtiendo las piedras en flores y las gentes que las tiraban en árboles. Los demás quedaron atónitos. Entonces, la voz del Señor de las Calabazas resonó de nuevo:

—Ya habéis visto lo que les ha pasado a vuestros amigos. Espero que no se vuelva a producir una situación igual y obedezcáis las órdenes que antes habéis oído. Recordar también que si me desobedecéis no quedará rastro de este lugar ni de las gentes que aquí viven.

Dicho esto, el Señor de las Calabazas desapareció ante las bocas semiabiertas y los ojos desorbitados de los habitantes de éste, hasta ahora, tranquilo país.

Fue entonces cuando alguien dijo lo de buscar al hada Kasting y contarle lo que allí había sucedido.

Rápidamente se formó una comitiva que en representación de todo el país, se dirigió hacia la casa del hada. Kasting escuchó atentamente el relato de lo que habia sucedido poco tiempo antes y accedió a ayudarles como siempre lo había hecho.

Armada con un frasquito que contenía cierta esencia mágica y con un cofre con polvos mágicos, el hada Kasting salió de su casa para enfrentarse al Señor de las Calabazas.

El encuentro no tardó en producirse. El Señor de las Calabazas ya sabía cuál era la intención del hada y nada más encontrarse con ella lanzó un terrible hechizo que hizo que el hada perdiese las dos únicas armas que llevaba. Aun así, Kasting no se dio por vencida y recurriendo a las palabras mágicas, contraatacó a su adversario. Pero el resultado no fue otro que enojar más al Señor de las Calabazas quien, diciendo unas palabras, convirtió al hada en una fea bruja, arrebatándola todos sus poderes y dejándola sólo una vieja escoba con la que Kasting podría volar, eso sí, únicamente por la noche.

Una vez que acabó con el hada, el Señor de las Calabazas convirtió el país en un lugar de sombras, en el que sobresalía un gigantesco cementerio.

El mal había vencido al bien.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tú te convertirás en la bruja Kasting y tú misión será la de encontrar la escoba de oro con la que venceremos al Señor de las Calabazas.

Para ello tendrás que preparar un hechizo más poderoso que el del Señor de las Calabazas, además de recuperar el cofre con los polvos mágicos y el frasquito con la esencia mágica, ambos arrebatados por el Señor de las Calabazas en la lucha que se produjo hace 1.000 años.

Pero esto no será fácil ya que el Señor de las Calabazas se ha rodeado de criaturas que le ayudan, como murciélagos, fantasmas, y otros. Además, ha escondido los elementos necesarios para el hechizo en unas cuevas en las que podrás entrar si, y sólo si, tienes las llaves que las abren.

No te desanimes por las dificultades que se te presentan y vence al Señor de las Calabazas.

LOS ENEMIGOS

El Señor de las Calabazas, como ya hemos dicho, ha construido un ejército de criaturas que le obedecen y protegen contra todos







los que intenten acercarse a él con la sana intención de destruirle.

Estas criaturas son las siguientes:

— MURCIELAGOS: te los encontrarás por casi todas partes.

— FANTASMAS: aparecerán en el cementerio y en la caverna de los muertos.

— GAVIOTAS ASESINAS: te las encontrarás en el mar.

— BOLAS DE FUEGO: te atacarán en la parte más sombría de la superficie y en la caverna de los infiernos.

— PLANTAS CARNIVORAS: aparecerán en la caverna de los murciélagos, además de lanzarte esporas envenenadas en la superficie.

— ESQUELETOS, CALAVERAS Y HUESOS: te los encontrarás en la caverna de los muertos

— CALABAZAS: te atacarán, además de en algún sitio de la superficie, en la caverna de las calabazas, donde se encuentra la escoba de oro.

Estos enemigos, generalmente, sólo te quitan un poco de tu energía sin llegar a matarte del todo, excepto las calabazas que se encuentran en la caverna que lleva su nombre, donde si no llevas el hechizo preparado, te matarán.

EL PERSONAJE

La bruja Kasting es el personaje central del juego. Los movimientos que puedes ejecutar son los siguientes.

— CAMINAR A IZQUIERDA Y DERECHA: este movimiento lo podrás realizar en las cavernas y en algunos puntos de la superfice.

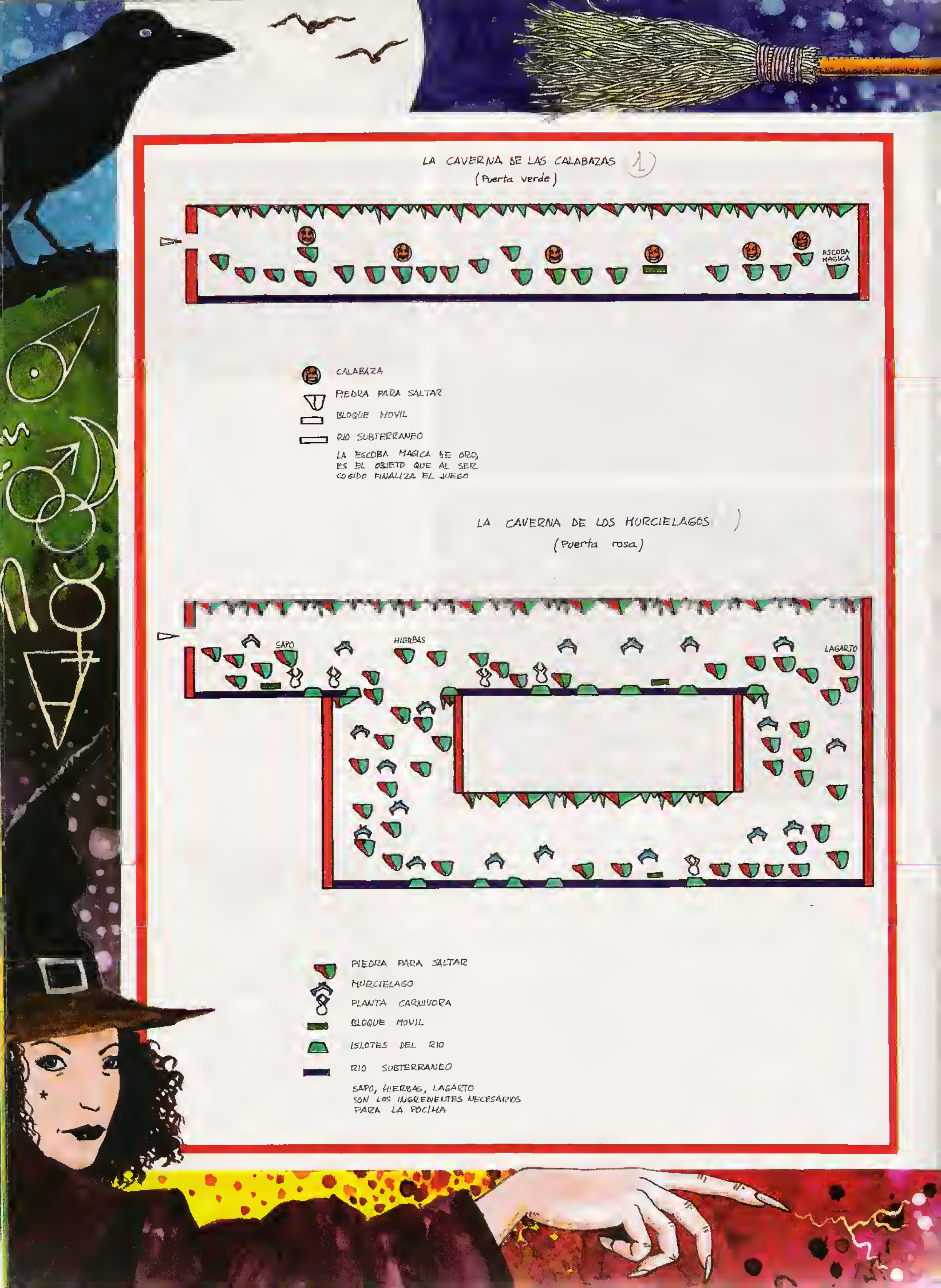
— VOLAR A IZQUIERDA Y DERECHA: este movimiento lo podrás realizar únicamente en la superficie. Para ello tienes los movimientos de ascender y descender.

— SALTO: sólo lo podrás hacer en el interior de las cavernas.

Además de estos movimientos, puedes disparar contra tus enemigos con tu vieja escoba teniendo en cuenta que cada disparo supone la pérdida de un 1 por 100 de tu energía.

ELEMENTOS DEL HECHIZO

Como ya habíamos dicho, para vencer al Señor de las Calabazas has de recuperar los elementos perdidos en la lucha, es decir, el cofre con los polvos mágicos y el frasquito de esencia mágica. Además de estos objetos has de



LA CAVERNA DE LAS CALABAZAS 1
(Puerta verde)
ESCOBA MAGICA
CALABAZA
PIEDRA PARA SALTAR
BLOQUE MOVIL
RIO SUBTERRANEO
LA ESCOBA MAGICA DE ORO, ES EL OBJETO QUE AL SER COGIDO FINALIZA EL JUEGO
LA CAVERNA DE LOS MURCIELAGOS
(Puerta rosa)
SAPO
HIERBAS
LAGARTO
PIEDRA PARA SALTAR
MURCIELAGO
PLANTA CARNIVORA
BLOQUE MOVIL
ISLOTES DEL RIO
RIO SUBTERRANEO
SAPO, HIERBAS, LAGARTO SON LOS INGREDIENTES NECESARIOS PARA LA POCIMA

encontrar otros que están distribuidos por las distintas cavernas, al igual que el cofre y el frasco de esencia, y que te servirán para realizar el hechizo con el que vencerás al Señor de las Calabazas. Estos elementos son seis: un murciélago, una bola de fuego, una planta, un esqueleto, un lagarto y un sapo.

Todos estos elementos se encuentran diferenciados en el juego al aparecer parpadeantes.

TACTICA DEL JUEGO

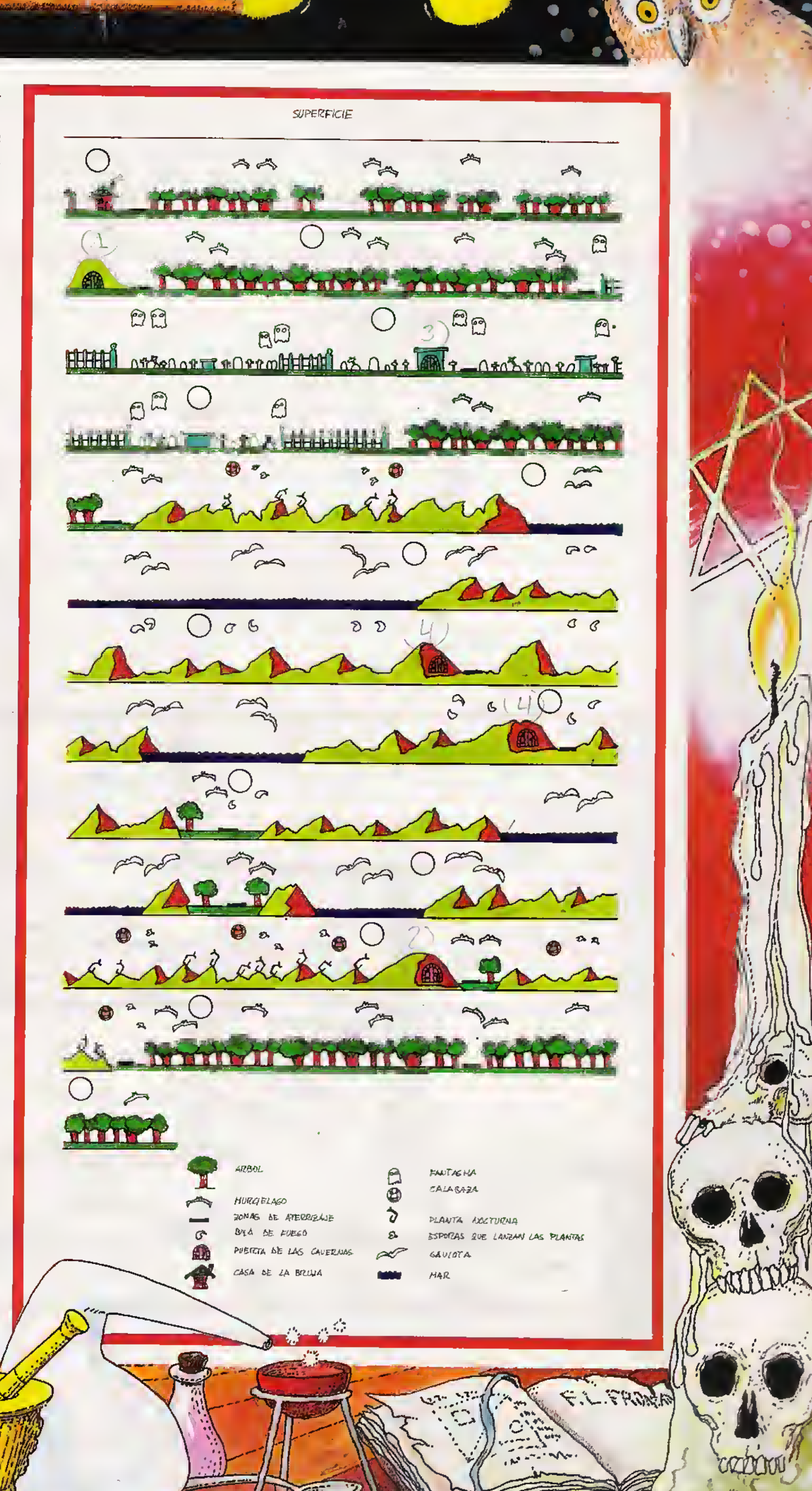
Al comenzar el juego te encontrarás en tu casa, que solamente tiene una habitación: la habitación del caldero mágico. En el centro de ésta se encuentra el CAULDRON, que no es otra cosa que un gran caldero donde se va a preparar el hechizo mágico.

Alrededor del cauldron verás que hay unos pergaminos que están en blanco. En los dos superiores aparecerán el cofre de polvos mágicos y el frasco de esencia mágica cuando los tengamos en nuestro poder, y en los seis restantes aparecerán cada uno de los seis elementos que necesitamos para elaborar el hehizo con el que venceremos a nuestro enemigo.

Verás que el mismo juego te saca de tu casa llevándote a una zona de la superficie donde la hierba parece más baja. En estos sitios será donde únicamente puedas aterrizar.

Lo primero que debes de hacer es buscar las cuatro llaves que te abren las cinco puertas que comunican las cavernas con la superficie. Estas cuatro llaves son de distintos colores (azul, rosa, roja y verde) y cada una de ellas abre la puerta que corresponde a su color.

Has de buscar con cuidado ya que las llaves se encuentran camufladas a lo largo de toda la superficie, además de que cada vez que inicies el juego las llaves van a variar de posición; pero siempre estarán en un pantalla que tenga un sitio donde poder aterrizar.

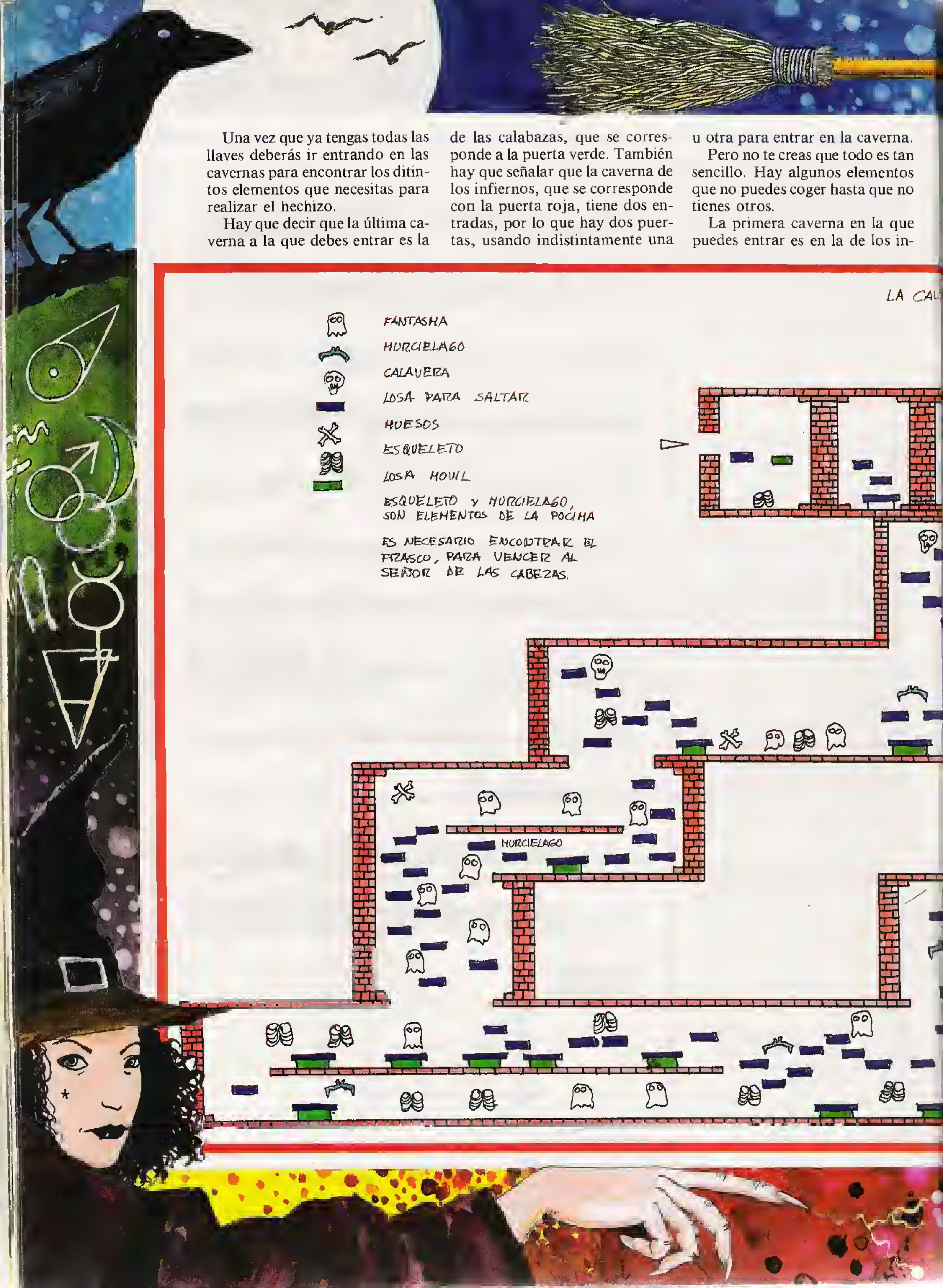


Una vez que ya tengas todas las llaves deberás ir entrando en las cavernas para encontrar los ditintos elementos que necesitas para realizar el hechizo.

Hay que decir que la última caverna a la que debes entrar es la de las calabazas, que se corresponde a la puerta verde. También hay que señalar que la caverna de los infiernos, que se corresponde con la puerta roja, tiene dos entradas, por lo que hay dos puertas, usando indistintamente una u otra para entrar en la caverna.

Pero no te creas que todo es tan sencillo. Hay algunos elementos que no puedes coger hasta que no tienes otros.

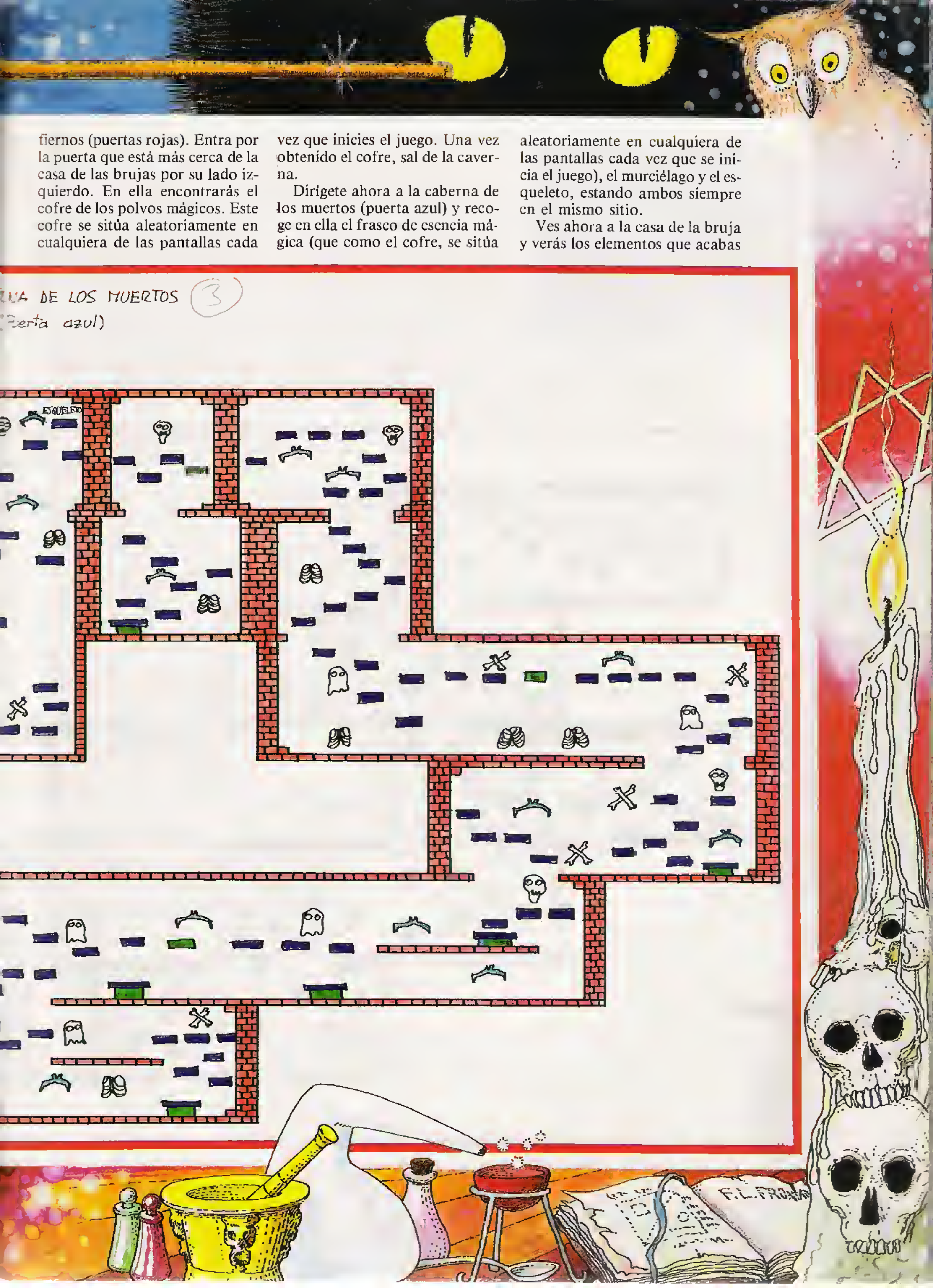
La primera caverna en la que puedes entrar es en la de los in-



fiernos (puertas rojas). Entra por la puerta que está más cerca de la casa de las brujas por su lado izquierdo. En ella encontrarás el cofre de los polvos mágicos. Este cofre se sitúa aleatoriamente en cualquiera de las pantallas cada vez que inicies el juego. Una vez obtenido el cofre, sal de la caverna.

Dirigete ahora a la caberna de los muertos (puerta azul) y recoge en ella el frasco de esencia mágica (que como el cofre, se sitúa aleatoriamente en cualquiera de las pantallas cada vez que se inicia el juego), el murciélago y el esqueleto, estando ambos siempre en el mismo sitio.

Ves ahora a la casa de la bruja y verás los elementos que acabas





de coger reflejados en los pergaminos.

Encamínate ahora hacia la caverna de los murciélagos (puerta rosa) y allí coge el sapo y el lagarto dirigiéndote con ellos a la casa de la bruja donde el número de pergaminos en blanco se ha reducido considerablemente.

Unicamente te falta por recoger la bola de fuego (que se encuentra en la caverna de los infiernos) y la planta (que se encuentra en la caverna de los murciélagos).

Una vez que hayas recogido estos dos últimos elementos que componen el hechizo (dirigiéndote a la casa de la bruja verás que no te falta ningún elemento por recoger), ya puedes luchar contra el Señor de las Calabazas. Dirigete, por tanto, a la caverna de las calabazas (puerta verde) y allí encontrarás la añorada escoba mágica de oro. Cuando cojas este esperado objeto el juego llega a su fin y con ello la victoria del bien sobre el mal. ¡¡¡Has vencido al Señor de las Calabazas!!!

Los elementos que has de ir recolectando a lo largo de todo el juego se cogen pasando simplemente por encima de ellos.

NOTAS FINALES

En todas las cavernas, excepto en la caverna de los muertos, no podrás andar por el suelo de las mismas, ya que en algunos casos el suelo es fuego y en otros es agua.

En tu recorrido por las cavernas te encontrarás con diversos bloques en movimiento que servirán para trasladarte de un sitio a

otro siempre que pulses la tecla correspondiente (izquierda o derecha) según el movimiento del bloque, cuando estés sobre él.

Algunos de los enemigos que se encuentran en las cavernas te pueden servir de ayuda para encaramarte a alguna de las piedras que se encuentran a lo largo de todas las cavernas y que te sirven para pasar de un sitio a otro. Para ello has de saltar sobre dicho objeto y rápidamente sobre tu objetivo. Esto no resulta a veces beneficioso porque supone una pérdida de energía.

Para terminar, de nuevo te prevenimos para que no te introduzcas en la caverna de las calabazas si no llevas el hechizo para vencer al Señor de las Calabazas, ya que si entras en la caverna sin llevarlo, el más mínimo roce con una de las calabazas supondrá la pérdida de una de tus vidas. Sin embargo, si llevas el hechizo, lo único que producen las calabazas es la pérdida de una mínima parte de tu energía.
Con todas estas advertencias seguro que conseguirás el objetivo final.

CARGADOR

```
  10 DATA 221,33,0,64,17,0,27,55
,62,255,205,86,5,48,-15,221,33,2
4,96,17,232,159,55,62,255,195,86
,5
  20 FOR R=23296 TO 23323: READ
A: POKE R,A. NEXT R· BORDER 0: I
NK 0: PAPER 0: CLEAR 24599: POKE
 23658,8: LET A=0
  30 INPUT "VIDAS INFINITAS ?":A
$. IF A$(1)="S" THEN LET A=NOT A
  40 LET I=USR 23296: IF A THEN
POKE 40056,0
  50 LET I=USR 24600
```

-OS INFIERNOS (4)

rojas)

PIEDRA PARA SALTAR

MURCIELAGO

BOLA DE FUEGO

BLOQUE MOVIL

ISLOTES EN EL LAGO DE LLAMAS

LAGO DE FUEGO

LLAMAS Y COFRE, SON ELEMENTOS NECESARIOS PARA LA POCIMA.
EL COFRE SE SITUA ALEATORIAMENTE

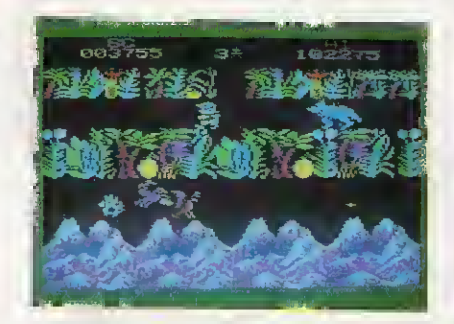
F.L. FRONTAN

AMSTRAD

SABRE WULF

Texto: Gabriel NIETO
Pokes: Alberta SUÑER

La leyenda de Sabreman es la leyenda de Ultimate. Empezaba, hace ya algún tiempa, en un clara de la inmensa selva de SABREWULF donde nuestro querida persanaje, sable en mana y can un traje de explarador (salacat incluida) se dispanía a vivir una de las aventuras más emocionantes de su ajetreada vida.



En la inmensa selva del «lobo» la senda es larga y tortuosa. El peligro está detrás de cada árbol, de cada seto, en las frondosas espesuras de la jungla que esconde poblados caníbales.

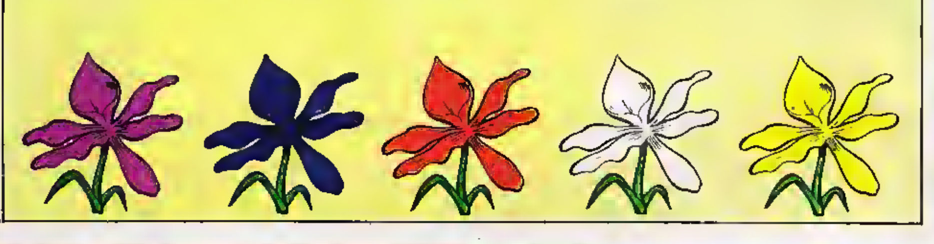
Sabreman sabe que la aventura no ha hecho más que comenzar y que al final del camino le espera su destino, un destino pendiente de un amuleto cuyas cuatro partes han sido repartidas por la selva; sólo juntándolas podremos entrar en la guarida del lobo que protege el Guardián de la Jungla.

La selva es un inmenso laberinto de 256 pantallas con una proporción de 16×16 y está rodeada por montañas nevadas, unas montañas que parecen querer esconder un mundo mágico, cálido e inmenso en el que todo es posible, de difícil acceso y donde sólo sobreviven los valientes.

Ya sabes tu misión, conoces los peligros a los que tienes que enfrentarte y tienes en tu mano el sable que será tu única defensa. Llega al final del sendero y encuentra el secreto de la cueva del lobo, que te llevará hasta un nuevo lugar en el que vivirás aventuras más excitantes todavía.



Después de la espada, el mejor aliado de Sabreman en la jungla son las plantas tropicales. Todas ellas producen diferentes efectos.

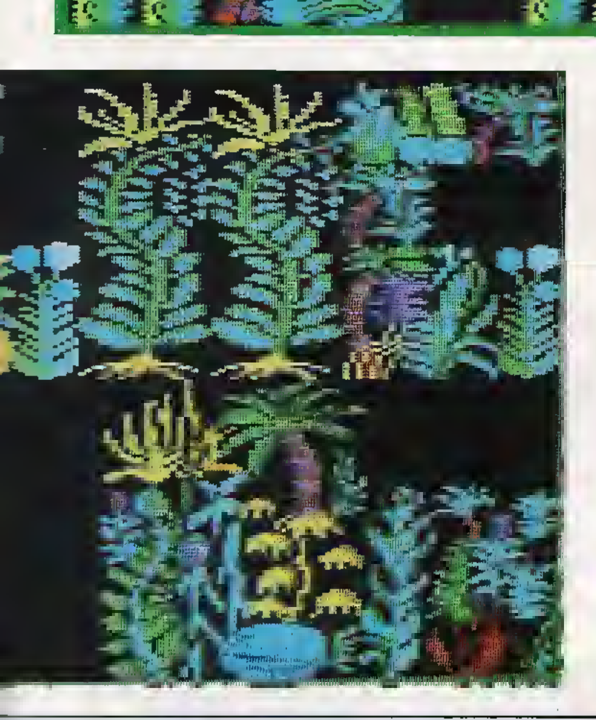




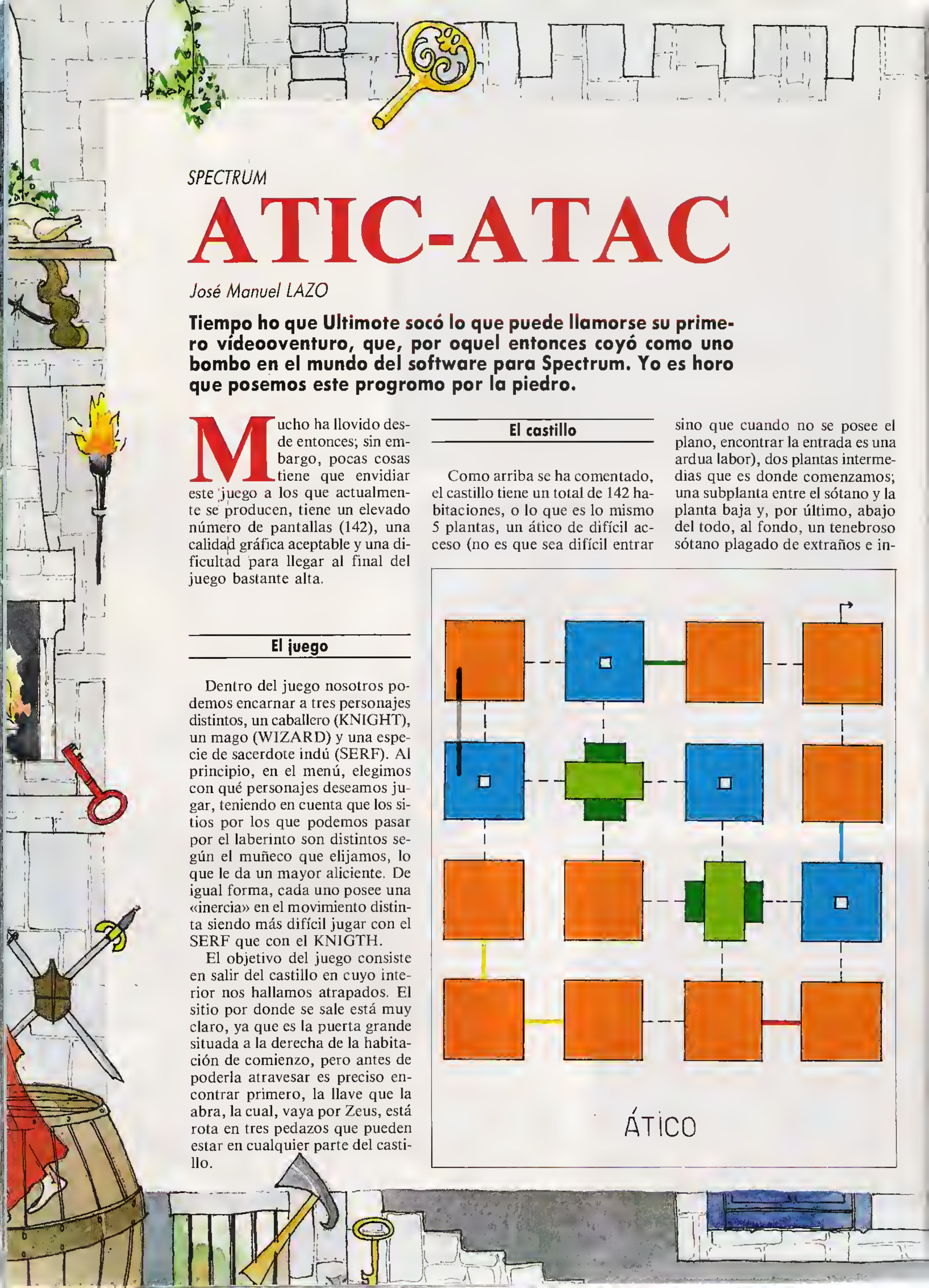


CARGADOR

```
1 REM  SA0RE WULF
2 REM ************
10 FOR N=&A000 TO &A041
20 READ A:SUMA=SUMA+A
30 POKE N,A
40 NEXT
50 IF SUMA<>&1C15 THEN PRINT "ERROR EN D
ATAS":END
51 CLS:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,9:I
NK 2,24:INK 3,6
52 MEMORY &12FF
53 INPUT "VIDAS INFINITAS ";A$:IF UPPER$
(A$)<>"S" THEN POKE &A024,0
54 INPUT "QUITAR BICHOS ";A$:IF UPPER$(A
$)<>"S" THEN POKE &A027,0
55 INPUT "QUITAR FLORES ";A$:IF UPPER$(A
$)<>"S" THEN POKE &A02A,0
56 MODE 1
57 CALL &A000
91 DATA 62,255,205,107,100,33,112
92 DATA 1,205,47,160,33,0,19
93 DATA 205,47,160,205,0,19,33
94 DATA 0,19,205,47,160,201,33
95 DATA 0,192,205,47,160,62,0
96 DATA 50,01,221,50,34,227,50
97 DATA 35,229,195,0,192,229,6
98 DATA 0,17,0,169,205,119,108
99 DATA 225,205,131,108,205,122,108
100 DATA 201,0,0,0,0,0,0
```







SPECTRUM

ATIC-ATAC

José Manuel LAZO

Tiempo ho que Ultimote socó lo que puede llamorse su primero videooventuro, que, por oquel entonces coyó como uno bombo en el mundo del software para Spectrum. Yo es horo que posemos este progromo por la piedro.

Mucho ha llovido desde entonces; sin embargo, pocas cosas tiene que envidiar este juego a los que actualmente se producen, tiene un elevado número de pantallas (142), una calidad gráfica aceptable y una dificultad para llegar al final del juego bastante alta.

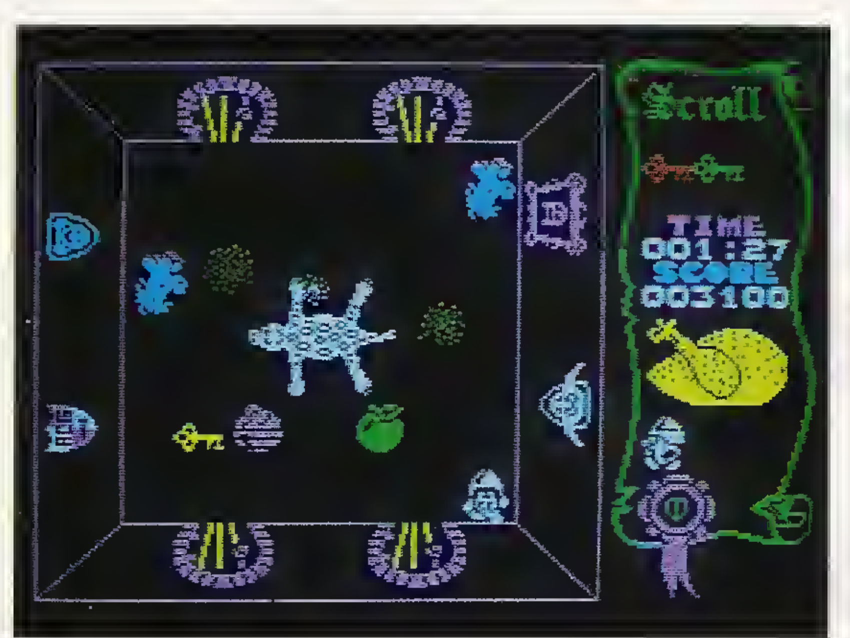
El juego

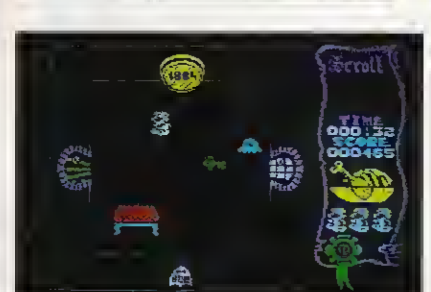
Dentro del juego nosotros podemos encarnar a tres personajes distintos, un caballero (KNIGHT), un mago (WIZARD) y una especie de sacerdote indú (SERF). Al principio, en el menú, elegimos con qué personajes deseamos jugar, teniendo en cuenta que los sitios por los que podemos pasar por el laberinto son distintos según el muñeco que elijamos, lo que le da un mayor aliciente. De igual forma, cada uno posee una «inercia» en el movimiento distinta siendo más difícil jugar con el SERF que con el KNIGTH.

El objetivo del juego consiste en salir del castillo en cuyo interior nos hallamos atrapados. El sitio por donde se sale está muy claro, ya que es la puerta grande situada a la derecha de la habitación de comienzo, pero antes de poderla atravesar es preciso encontrar primero, la llave que la abra, la cual, vaya por Zeus, está rota en tres pedazos que pueden estar en cualquier parte del castillo.

El castillo

Como arriba se ha comentado, el castillo tiene un total de 142 habitaciones, o lo que es lo mismo 5 plantas, un ático de difícil acceso (no es que sea difícil entrar sino que cuando no se posee el plano, encontrar la entrada es una ardua labor), dos plantas intermedias que es donde comenzamos; una subplanta entre el sótano y la planta baja y, por último, abajo del todo, al fondo, un tenebroso sótano plagado de extraños e in-





cordiantes seres que pululan por doquier.

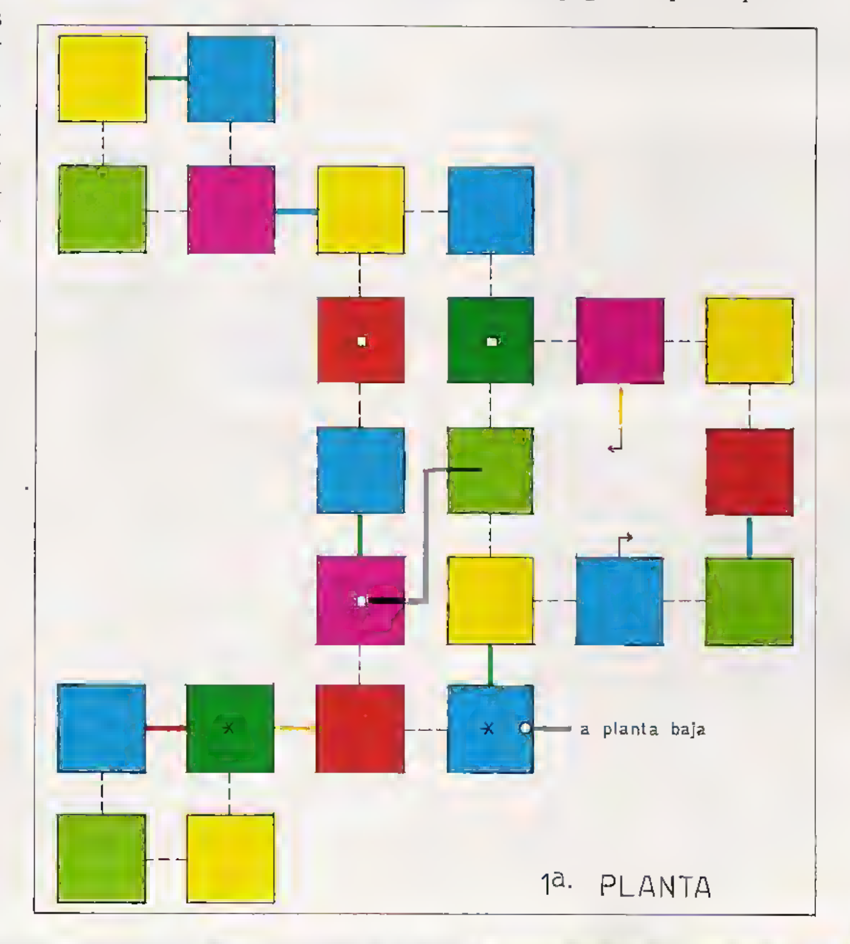
Al principio se comienza por la planta baja, por lo que tendremos dos plantas hacia arriba y dos hacia abajo. La comunicación entre las plantas se lleva a cabo de dos formas: de abajo a arriba, por unas escaleras previstas a tal fin, y de arriba a abajo, lo que podemos hacer, o bien por las escaleras, o bien si tenemos la desgracia de caernos por uno de los múltiples fosos que existen en su interior.

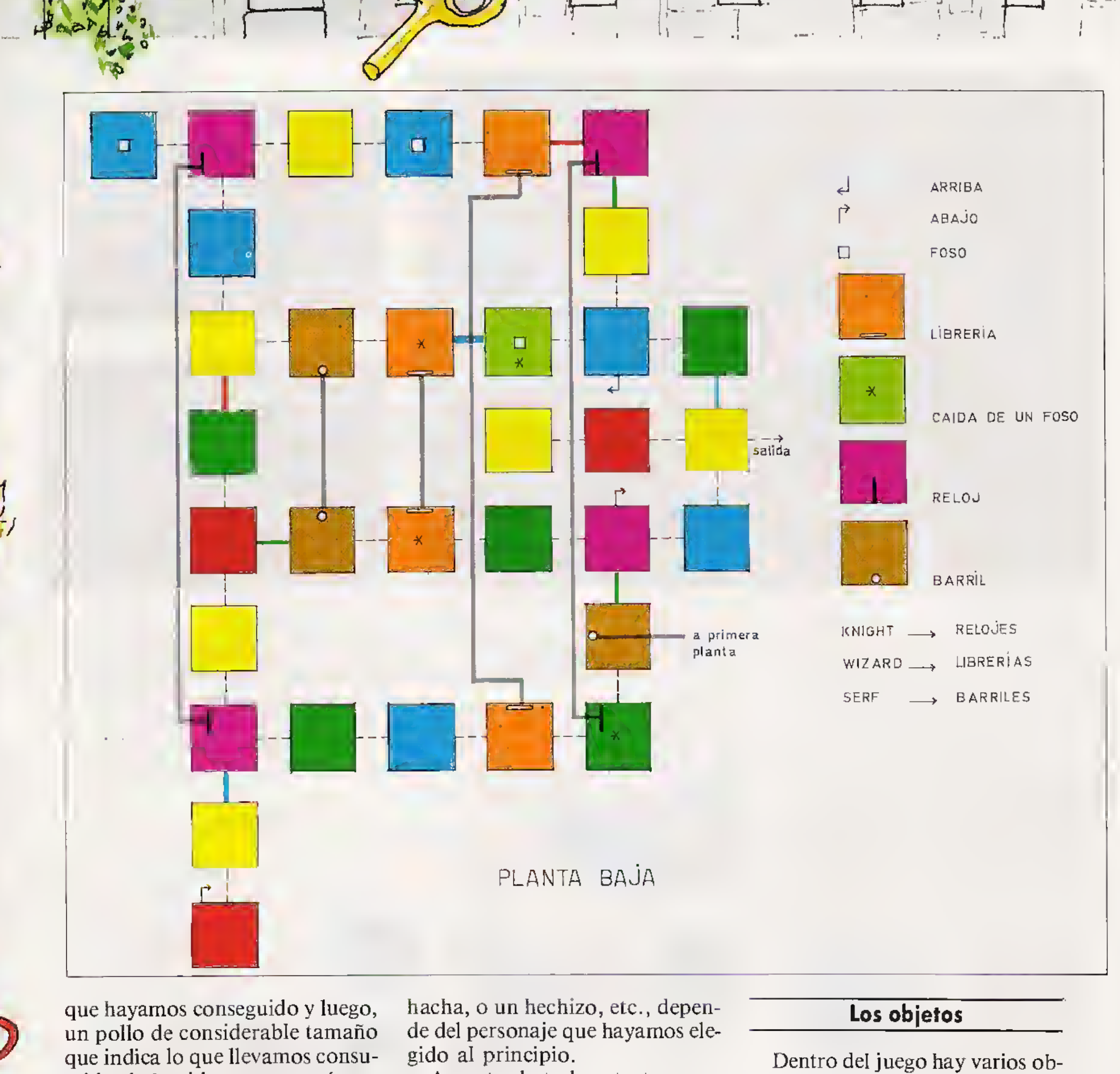
Afortunadamente, no perderemos ninguna de las tres vidas de que disponemos, ya que caeremos sobre una mullida alfombra hecha de una piel de tigre africano.

El castillo está gustosamente decorado con diversos muebles, en un principio puede parecer que están ahí de adorno pero al contrario, tienen una función completamente distinta. Cuando estemos jugando con el KNIGHT podremos pasar a través de los relojes a otras habitaciones, lo que nos servirá para poder recorrer el plano con más rapidez, siempre y cuando nos lo conozcamos bien. La situación cambia radicalmente en cuanto estemos jugando con otro personaje, ya que el WIZARD sólo pasa a través de las librerías y el SERF a través de los barriles.

El apetitoso pollo

En la pantalla, a la derecha, tendremos en todo momento disponible la información de cómo se va llevando el juego. En la parte superior, estarán dibujados los tres objetos que podemos portar a la vez. Más abajo, está un par de marcadores con el tiempo que llevamos jugando y los puntos





que hayamos conseguido y luego, un pollo de considerable tamaño que indica lo que llevamos consumido de la vida, cuanto más esquelético esté éste, más cerca estamos de perderla.

Problemos varios

Aquí no acaban todas las dificultades, sino que hay más. En todo momento, y sin que haya nada que lo impida, saldrán del éter que llena las habitaciones unos extraños seres que irán de un lado hacia otro y que si nos tocan, dañarán notablemente nuestra salud. La manera de hacer que esto no suceda es utilizar el arma que llevamos con nosotros, o bien un hacha, o un hechizo, etc., depende del personaje que hayamos elegido al principio.

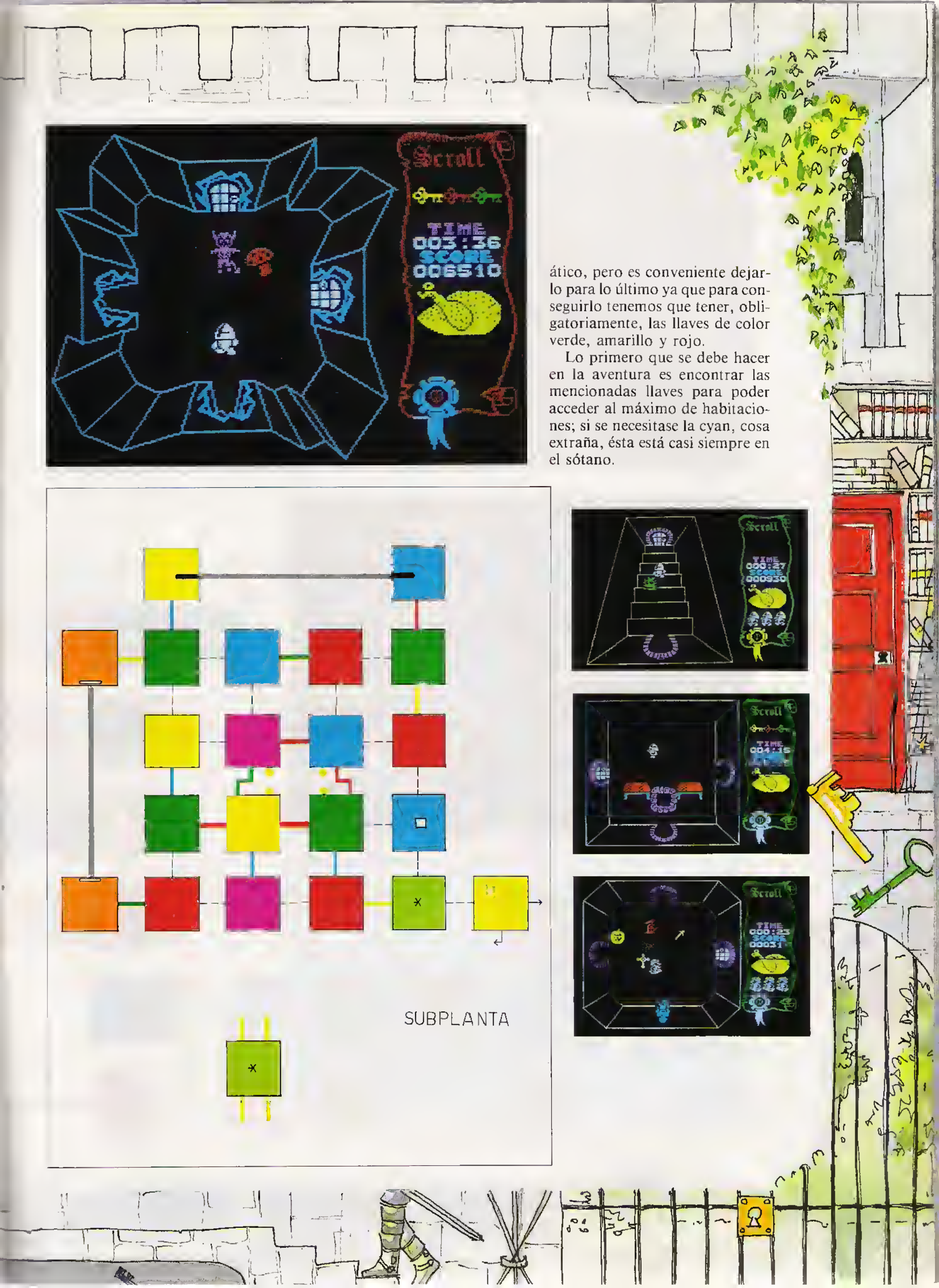
A parte de todo esto tenemos que tener en cuenta que el castillo está diseñado de forma laberíntica, lo cual significa que es muy fácil perderse. Y además, las puertas que comunican unas estancias con otras parece que tienen un extraño mecanismo que se encarga de abrirlas y cerrarlas aleatoriamente, haciendo más difícil la aventura. Por último, otra «pequeña» dificultad: hay algunas estancias que se comunican a través de una puerta de color que, gráficamente, es distinta. Esta puerta no se abre o se cierra al azar, sino que para poder abrirla deberemos llevar una llave que corresponda a su color.

Los objetos

Dentro del juego hay varios objetos, los más variados son viandas alimenticias para recuperar un poco el pollo; luego, existen 4 llaves de color rojo, verde, cyan o amarillo que valen para abrir las puertas de su respectivo color, y por último, tres pozos de una gran llave amarilla que abre la puerta principal.

Trucos

Es conveniente saber varias cosas para ayudarnos en la aventura, por ejemplo: de los tres pozos de llave que debemos encontrar, uno estará obligatoriamente en el



ático, pero es conveniente dejarlo para lo último ya que para conseguirlo tenemos que tener, obligatoriamente, las llaves de color verde, amarillo y rojo.

Lo primero que se debe hacer en la aventura es encontrar las mencionadas llaves para poder acceder al máximo de habitaciones; si se necesitase la cyan, cosa extraña, ésta está casi siempre en el sótano.



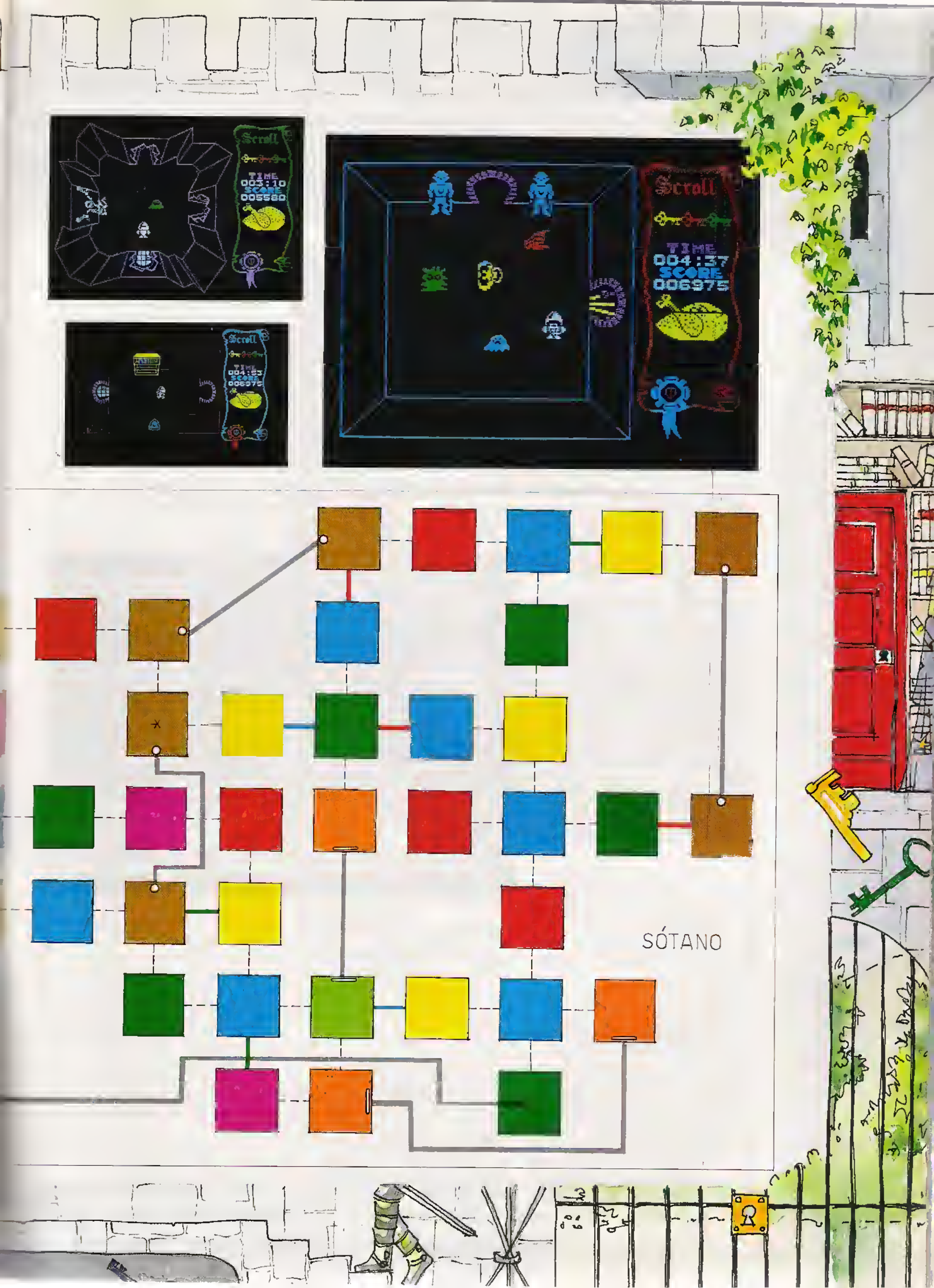
Como sólo podemos llevar tres cosas, es una buena idea que en cuanto hayamos encontrado alguno de los tres pozos de la llave principal lo llevemos a la primera pantalla y volver a recuperar la llave de color que hayamos dejado en su lugar.

Cuando tengamos los tres pozos de la llave, bastará situarlos en orden en el marcador y salir por la puerta.

Con el cargador que ofrecemos se pueden conseguir vidas infinitas en el juego, sólo tenemos que teclear el cargador de Basic, dar RUN y poner la cinta original en el cassette.

CARGADOR

```
   1 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 24574: LOAD ""SCREEN$ : INK
 0: PAPER 0: PRINT AT 6,0: LOAD
""CODE : POKE 36519,0: PRINT AT
6,0: LOAD ""CODE : PRINT AT 6,0:
 LOAD ""CODE : PRINT AT 6,0: LOA
D ""CODE : PRINT USR 23424
```



Scroll
TIME
003:10
SCORE
005580
Scroll
TIME
004:53
SCORE
006975
Scroll
TIME
004:37
SCORE
006975
SÓTANO

AVALON

Texto: Fernando HERRERA
Pokes: GABRIEL NIETO

Es medianache. Ante Moroc se hollo uno puerto y, detrós de ella, el misterio, el peligro, lo gloria... ¿quién sabe? No puede volver otroś, eso es lo cierto. Debe invodir lo fartalezo del señor de Chaos o perecer en el intento, no hoy más alternotivo. Se decide. Imperceptiblemente, su imogen astral obondono su cuerpa. Flotondo en el oire se desliza hocio lo puerto, la abre y... comienza lo oventuro.

Maroc cuenta, para su aventura, con un panel de información. En él se le informa del nivel en que está, y de la energía que le queda, cuando se mueve. Si no tiene activado ningún hechizo, aparecen los que le quedan. Una flecha señala aquél que activaría al dar el disparo. Un pequeño rectángulo, a la derecha, indica si hay algún hechizo de fondo en activo y de cuál se trata. Finalmente, a la izquierda está la palabra «Magic», que parpadeará al coger un hechizo.

Al poner un hechizo en funcionamiento, aparecerá en la ventana de información el nombre, seguido de cierto número de «m» que nos indican el número de veces que se puede usar dicho hechizo. Debajo, aparece una frase con una pista sobre la función del hechizo.



GATEHOUSE LEVEL

Nada más comenzar el juego Maroc está ante la puerta del castillo «Avelach». En este nivel encontrará poca resistencia por parte de los centinelas que guardan la fortaleza, pero una vez dentro de sus habitaciones, numerosas cosas entorpecerán su cometido: una estrella, cuya utilidad será explicada más adelante y, en este mismo nivel, ciertos túneles que comunican núcleos de habitaciones entre sí, morada de peligrosos murciélagos y arácnidos ávidos de sangre, que procurarán restar energía a nuestro protagonista.

Un elemento asiduo en su peregrinar serán los pergaminos que ha de ir recogiendo para conseguir los hechizos «freeze» y «energize». Otro, son los cofres que se encuentran cerrados, uno de los cuales podrá ser abierto con un hechizo fundamental del juego, el «servant» que, a su vez, se consigue al encontrar un anillo.

También hay en este nivel un pez que sólo sirve para restar energía. Guiándose por el plano, irá a una habitación en la que hay una llave de cofre, que tomará. Esta llave abre los dos cofres de este nivel. En uno encontrará una especie de acordeón, que ha de entregar al «Lorelord» para que le dé a cambio una estrella pequeña. Dicha estrella, pasada por la del principio, le proporcionará una fuente de energía inagotable, como comprobará nuestro héroe si se coloca encima.

El otro cofre está vigilado por

un esqueleto, cuyo peligro se puede evitar de dos modos: bien activando el hechizo «freeze», o bien, dejando que le siga hasta una ubicación lejana en que se dejará matar Maroc, para luego regresar a la habitación del cofre. En el interior de éste hay una llave grande que abre la puerta de esa misma habitación. Penetrando por ella y, tras pasar el túnel, accederá a «Wayroom».

En este nivel hay otra puerta cerrada cuya misión es, simplemente, «mosquear». Si espera un rato en la habitación en que está, verá que aparecen dos esqueletos; pero, cuando se mete por ella, el juego se estropea, teniendo que volver a cargarlo.



THE WAYROOM

En esta habitación hay cinco puertas: una comunica con «Gatehouse Level», otra lleva a «Mines of Madness», dos más conducen a «Caverns of Doom» y la quinta, está cerrada (ya se abrirá).



RELACION DE ENEMIGOS

En tu viaje por Avalon encontrarás gran cantidad de seres hostiles. Esta es su descripción, así como la forma de matarlos.

Cuellitrapas: esclavos de Chaos. Son los más débiles de tus enemigos. Reciben ese nombre debido al curioso movimiento que hacen con su cuello cuando atacan. Los encontrarás en casi todos los niveles, pero sobre todo en «Gatehouse Level» y «Mines of Madness». Caen ante cualquier tipo de misil y también ante la espada.

Karatekas: tribu nativa de la isla. Eran independientes hasta que llegó Chaos. Ahora trabajan a su servicio. Disparan unos estrellitas de gran peligro y habitan en la «Caverns of Doom» que guardan de cualquier intruso. Perecen ante cualquier tipo de misil y ante la espada.

Saldados: el ejército de Chaos está formado por hombres de gran corpulencia, pero de poca rapidez. Son enemigos fáciles de abatir, lo mismo que los dos seres anteriores. Compean o sus anchas por «Grat Halls of Deep».

Esqueletos: hombres a los que robó su alma Chaos, ánimas que ahora usa para custodiar su fortaleza. Son muy peligrosos pese a su caprichoso movimiento: no te fíes. Los encontrarás, sobre todo, en «Labyrinth» y en «Catacombs of Undead». Los puedes matar con el hechizo «W Bone» y con «Wraithbane,rod of power».

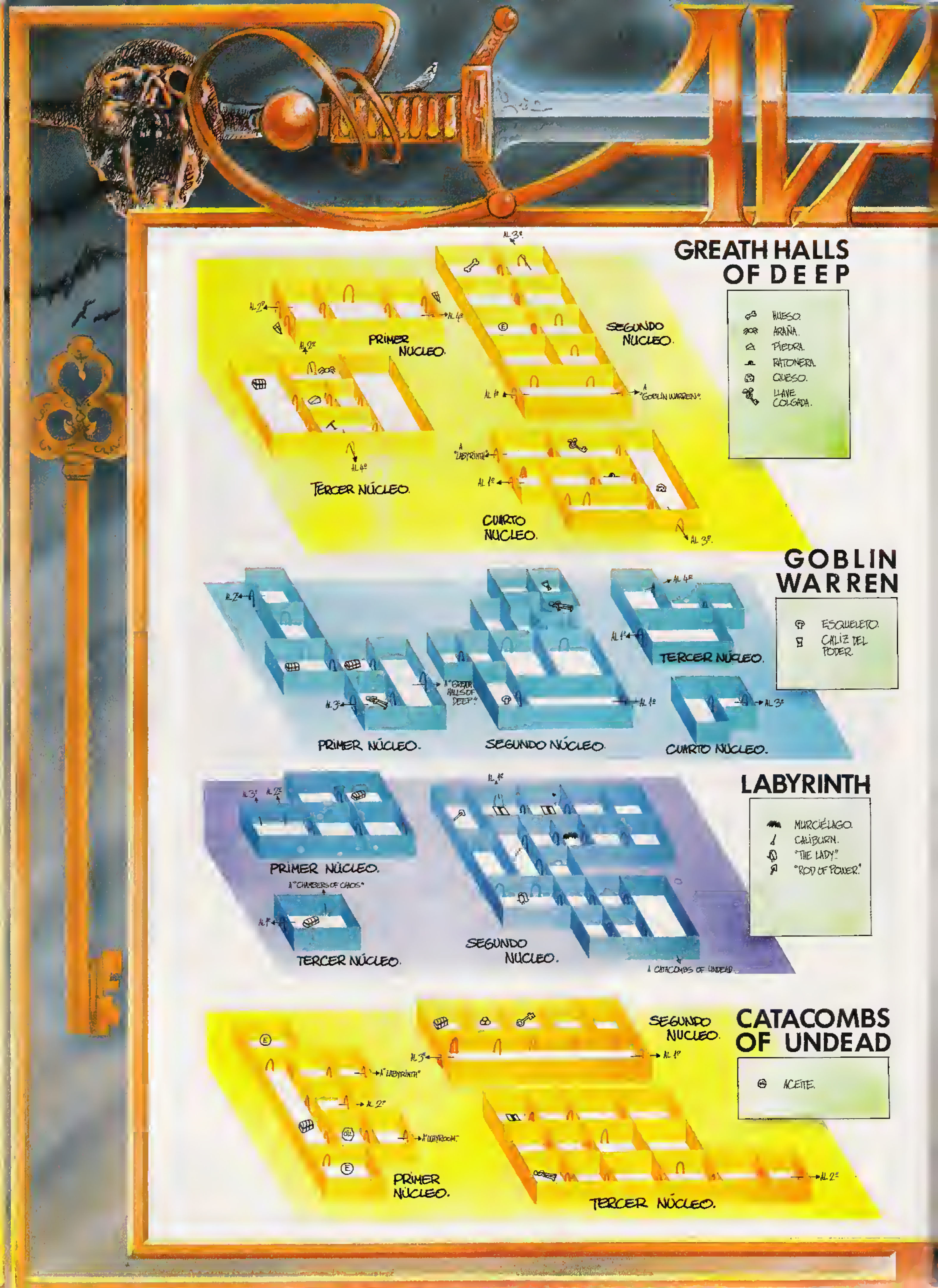
Arañas: habitan en los túneles. Las escasas que encuentres en las habitaciones, morirán ante la espada, a menos que tengan algo en especial.

Murciélagos: sus características son iguales a las de las arañas, pero son menos abundantes todavía.

Escorpiones: si no están custodiando habitaciones en especial, suelen aparecer por sorpresa de algunos objetos. Los puedes matar con la espada.

Lorelords: magos al servicio de Chaos. Aparecen en las paredes y cada nivel posee uno, que te dirá diferentes cosas según el nivel en que estés. Los puedes matar con los hechizos que se nombran con esta característica en la relación de los mismos. Ten en cuenta que cada «Lorelord» perecerá ante un hechizo específico. Así, el mago de «Goblin Warren» morirá ante el hechizo «Vaporize» pero no lo hará ante un disparo de «Firebolt».

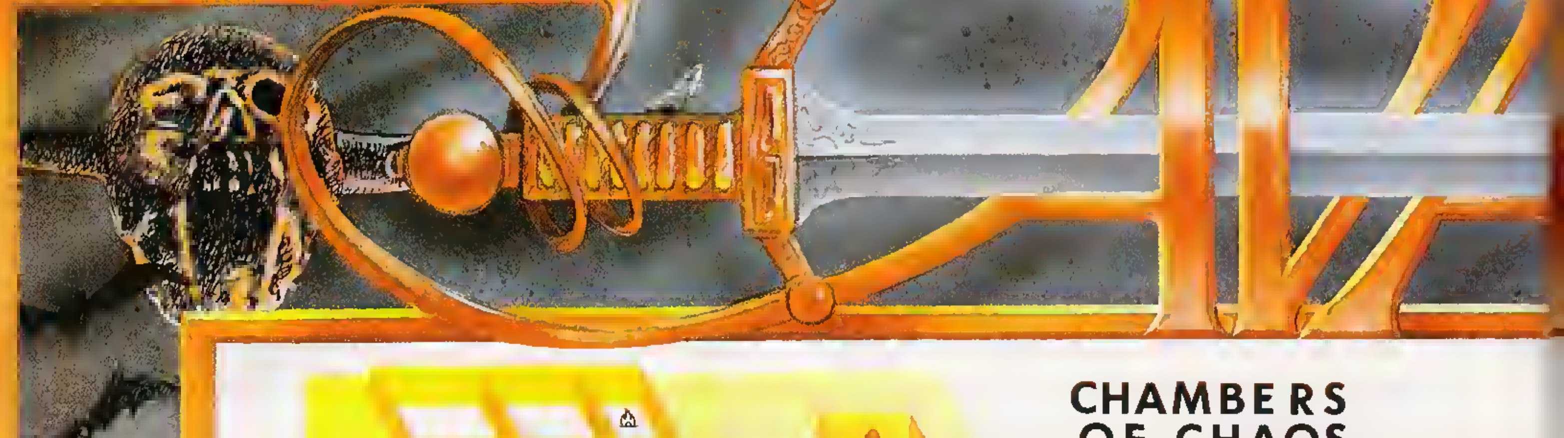
Chaos: es el enemigo a abatir. Tiene alas y sólo lo encontrarás en su templo. Dispara unos peligrosísimos misiles y, si te coge... Lo puedes matar con «Rod of Power», pero, cuando cambies de habitación, resucitará. La forma de derrotarle definitivamente viene explicada en el artículo.



GREATH HALLS OF DEEP
HUESO.
ARAÑA.
PIEDRA.
RATONERA.
QUESO.
LLAVE COLGADA.
PRIMER NUCLEO.
SEGUNDO NUCLEO.
TERCER NÚCLEO.
CUARTO NUCLEO.
GOBLIN WARREN
ESQUELETO.
CALIZ DEL PODER.
PRIMER NÚCLEO.
SEGUNDO NÚCLEO.
TERCER NÚCLEO.
CUARTO NÚCLEO.
LABYRINTH
MURCIÉLAGO.
CALIBURN.
"THE LADY"
"ROD OF POWER."
PRIMER NÚCLEO.
SEGUNDO NUCLEO.
TERCER NÚCLEO.
A "CHAMBERS OF CHAOS"
A CATACOMBS OF UNDEAD.
CATACOMBS OF UNDEAD
ACEITE.
PRIMER NÚCLEO.
SEGUNDO NUCLEO.
TERCER NÚCLEO.
A "LABYRINTH"



GATEHOUSE LEVEL
ESTRELLA.
PEZ.
PRIMER NÚCLEO.
2º NUCLEO.
TERCER NÚCLEO.
CUARTO NÚCLEO.
WAYROOM
"GATEHOUSE" "CAVERNS OF DOOM"
"CATACOMBS OF UNDEAD"
"CAVERNS OF DOOM"
"MINES OF MADNESS"
MINES OF MADNESS
ARAÑA.
SETAS.
PIEDRA.
PRIMER NÚCLEO
SEGUNDO NÚCLEO.
TERCER NUCLEO.
CUARTO NÚCLEO.
QUINTO NUCLEO.
CAVERNS OF DOOM
BOTELLA.
SETAS.
HACHA.
PRIMER NÚCLEO.
SEGUNDO NUCLEO.
TERCER NUCLEO.





CHAMBERS OF CHAOS

- LLAMAS.
- S SALIDA CON "SAMMON".
- RANA.
- ALFOMBRA.
- ESPADA.
- ESCUDOS.

HIGH TEMPLE OF CHAOS

S SALIDA DESDE "CHAMBERS".
ATAÚD DE CHAOS.


PUERTA


PUERTA CERRADA


COFRE.

H HECHIZO EN CUALQUIERA DE SUS FORMAS (PERGAMINO, JOYA, ANILLO, ETC.)


PICO.


LLAVE DE COFRE.


CHARCO.


BOLA ENERGÉTICA.


CADÁVER.


MONTÓN DE CALAVERAS.


TRAMPILLAS.

RELACION DE HECHIZOS

El Avalan es un juega en el que encantrarás gran cantidad de hechizas. Algunas tienen utilidades semejantes, mientras que atras san especificas en su usa y, en algunas casas, vitales para terminar el juega. A cantinuación detallamas las hechizas junta a su utilidad.

Mave: la recibes al principia. Sirve para desplazarse par la fartaleza.

Message: se trata simplemente de un mensaje, sin atra utilidad.

Find: sirve para revelar «Wraithbane», la Vara del Pader.

Flame: mata a las enemigas. Es un hechiza de cursar can repetición.

Vaparize: mata a las enemigas, incluidas a las magas que aparecen en la pared.

Dispel: desenmascara algunas abjetas del tercer nivel de prafundidad.

W Bane: con él puedes matar las esqueletas.



LAS MINAS DE LA LOCURA

Son una serie de grutas abandonadas. De ellas, antaño, extraía hierro Chaos para la confección de armas. Quedan, sin embargo, un sinfín de cuellitropos en ellas para su vigilancia.

La exploración del primer núcleo de habitaciones da como resultado el hallazgo de una araña inmóvil. Si Maroc lleva a los cuellitropos a esa habitación y pasan por encima de la araña, se transformará en una joya. A cambio de ella, el «Lorelord» de este nivel le dará el hechizo «icebolt».

Siguiendo su peregrinaje, tendrá que recoger todos los pergaminos que encuentre. En una habitación hay unas setas que le quitan energía. Puede que halle un pico y una piedra. Pues bien, si pasa aquél por ésta, observará cómo deja al descubierto un pergamino: se trata del hechizo «open». Haz que prosiga su viaje hasta una habitación en que hay un escorpión.

Si ya lleva el hechizo «open» se meterá por la puerta de la izquierda. En caso contrario ha de buscarlo. Llegará a un nuevo núcleo de habitaciones en el que hay dos puertas cerradas. Ambas se abren con «open». Detrás de ellas encontrará su primer hechizo «missile», en una, y un charco, en la otra. Pasando «servant» por dicho charco, conseguirá el hechizo «sammon».

Puede volver a la «Wayroom». Ha invadido el centro de provisión de hierro del señor Chaos.

LAS CAVERNAS DE LA MUERTE

Se trata de una serie de cavernas habitadas por los peligrosos «karatekas» aliados de Chaos, que otrora fueran independientes. Suponen el primer peligro serio para evitar la invasión de la fortaleza.

En el primer núcleo de salas, encontrará muchos enemigos que le lanzan mortiferas estrellas. Se puede proteger de ellas activando el hechizo «shield». A su favor se encuentran unas setas que, esta vez, emanan energía. El cofre se abre con una llave que se obtiene en esa misma habitación, pasando «servant» por la botella. En su interior está un acordeón, por el que le dará, en trueque, el hechizo «waystone» el «Lorelord» de este nivel.

En el siguiente núcleo de cuevas localizará Maroc un hacha, que debe coger, pero cuidado con la nueva botella que encontrará, pues si la rompe con el hacha... Desde este núcleo puede acceder al último de este nivel.

Aqui hallará un cofre que puede abrir con el hacha. En su interior hay una llave de puerta que abre las que hay cerradas aquí. Es recomendable que las abra todas, pues asi se evitará tener que dar todo este rodeo cada vez que quiera venir aquí. Tiene que tener en cuenta que esta habitación comunica con «Wayroom» por la otra puerta que habia hacia «Caverns of Doom» (¿recuerdas?).

«GREAT HALLS OF DEEP»

Estas son las moradas del ejército de Chaos. Por doquier encontrará soldados en su persecución. Haz que Maroc explore el nivel. En el segundo núcleo de habitaciones hay una puerta que comunica con «Goblin Warren». No ha de meterse por ella... todavía.

En el segundo núcleo de salones hay dos puertas cerradas. En otra habitación hay un hueso, que no se puede coger. Si pasa por él el cursor del hechizo «dispel» se transformará en una llave que abre las dos puertas cerradas. En una de las nuevas habitaciones hay una esfera en la que puede repostar energia.

En el siguiente conjunto de habitaciones encontrará, a su llegada, una araña quieta, cuyo encantamiento puede ser deshecho con el hechizo «dispel». En el cofre

Portal: te devuelve a la habitación en que se encuentra el hechiza «Samman».
Defence: te pratege de las misiles disparadas par las «Larelards».
Sommon: te traslada a «Chambers af Chaas».
Freeze: paraliza a todas las enemigas, menos a las «Larelard». Si aparece una de éstas se desactivará el hechizo.
Fireboll: la misma que Vaparize.
Amulet: te pratege de tada tipa de misiles.
Icebolt: la misma utilidad que vaparize.
Waystone: permite atravesar las paredes sin pasar par la puerta. Tienes, primero, que arientar a Marac en la direccián deseada. Activa luego el hechiza.
Protect: el misma usa que Defence.
Open: abre algunas puertas en «Minas of Madness» y «Gablin Warren».
Unseen: te hace invisible. Guiate par la sombra.
Heil: llama al «Larelard» carrepandiente al nivel en que estés.



Reveal: sirve para revelar el cáliz del poder.
Firebolt: misma usa que Vaparize.
Energize: recarga la energia.
Missile: mata a las enemigas, menas esqueletas y «Larelard».
Shield: te pratege de las estrellas que lanzan las «Karatekas».
Servont: te pane al manda de un persanajilla can el que puedes manejar abjetas, abrir puertas, ...
Unlack: abre las puertas y las cafres cerradas del «Labyrinth».
Electric: el misma usa que Flame.



aparecido hay dos nuevos hechizos. Por lo demás, hay en este núcleo un cofre cerrado, un pico y una piedrecita. Con el pico puede romper ésta y comprobará que en su interior se ocultaba una llave que abre, por supuesto, el cofre. En su interior hay una nueva acordeón por la que le dará «Lorelord» el hechizo «W Bane».

Maroc continuará la exploración del nivel. Tras pasar un nuevo túnel encontrará un trozo de queso. En una habitación adyacente está la madriguera del ratón, que aparecerá, ¡cómo no! al olor de su manjar preferido. Captúralo.

También cercana hay una habitación con una llave colgada de la pared. Ha de hacer que el roedor haga honor a su nombre y desprenda la llave de la pared, llave que abre todas las puertas cerradas que quedan en este nivel. En este momento se haya Maroc en disposición de llegar al «Labyrinth», de volver a «Goblin Warren», o de trasladarse a «Chambers of Chaos» para conseguir la espada, cuya utilidad está en que mata todo tipo de enemigos (salvo esqueletos) sin gastar hechizos. No obstante, seguirá para la explicación el orden lógico en que están situados los diferentes niveles de profundidad. Es recomendable, por otro lado, conseguir la espada cuanto antes para evitar el gasto superfluo del hechizo «missile».

GOBLIN WARREN

Es un nivel sin grandes enigmas, destinado a la aposentación del ejército de Chaos. Hay en él, sin embargo, hechizos que es recomendable poseer.

En el primer núcleo de habitaciones hay un cadáver y dos cofres cerrados. Del cadáver se obtiene una llave pasando por él «servant». La llave abre uno de los cofres cuyo interior posee la llave del último cofre. Finalmente, en éste hay un nuevo hechizo.

Lo más reseñable de los posteriores núcleos de salas es lo siguiente:

— Un esqueleto inmóvil: se transforma en un pergamino con el hechizo «dispel».

— Una araña: le ayudará matando a sus perseguidores.

— Una puerta cerrada: se abre con el hechizo «open». En la nueva habitación hay un cadáver que le cederá un hechizo al pasar por él «servant».

Recogidos todos los hechizos del nivel, Maroc podrá volver a los grandes salones de las profundidades para afrontar los peligros del «Labyrinth».

EL LABERINTO

Es un complejo de habitaciones en las que se pierde la orientación con facilidad. Por si fuera poco, habitan en él terribles espectros al servicio del malvado Chaos.

En el primer núcleo de habitaciones hay dos cosas de importancia: una puerta y un cofre cerrados. En el siguiente grupo de habitaciones se halla la flor y la nata del nivel. Para empezar, una trampilla de la que se obtiene una llave y una sorpresa pasando el «servant». Con esa llave se abre la trampilla de la siguiente habitación de cuyo interior cae una bola aprovisionadora de energía.

Maroc tiene que tener cuidado en todo momento con el «Lorelord» del nivel que aparecerá cuando menos lo espere disparando sus mortíferos misiles. Puede acabar con él mediante el hechizo «icebolt» y buena puntería. Explorará el nivel y encontrará el hechizo «find» de inmensa importancia, como se verá más adelante. También localizará una espada y la efigie de una mujer. Si recuerda el contenido del hechizo «message» («seek the lady to find caliburn) se dará cuenta de que ha encontrado la espada del poder, Caliburn.

Haz que vaya a la habitación en la que había un murciélago y que lo mate con Caliburn: se transforma en un hechizo volador que pasará cíclicamente por la habitación. Es el hechizo «Unlock» cuya utilidad se halla en el anexo sobre hechizos.

En una habitación próxima hay un escorpión: Hay que deshacerse de él, activar el hechizo «find» y rastrear toda la habitación. Ante sus atónitos ojos aparecerá, ni más ni menos que «the Wraithbane Rod of Power», de aparente inutilidad hasta el momento, vital para finalizar el juego.

LAS CATACUMBAS DE LOS DESMUERTOS

Aquéllos sobre los que cayó la maldición de Chaos vagan por estos territorios prohibidos para los vivos, excepto, naturalmente, para Maroc.

Su primer núcleo de pasadizos posee un cofre cerrado que se abre con la lata de «oil» de una habitación adyacente. En habitaciones próximas hay sendas bolas energéticas, pero sólo una libera energía... La otra la quita. Desde este núcleo se accede por un túnel a «Wayroom» (recuerda la puerta cerrada). Por otra galería se accede a otro complejo de habitaciones, concretamente a una sala con una, dos, tres, siete puertas cerradas la mayoría. Pero hay dos abiertas, en las que Maroc encontrará sendas llaves de cofre, una de ellas escondida en un montón de calaveras. Otra de las restantes puertas se abre con «servant» y oculta tras ella un cofre. Pasa por él las dos llaves repetidamente hasta que se abre y deja ver en su interior una llave grande, que abre el resto de las puertas de la localización .

Por una de ellas se accede a un nuevo complejo de grutas. En una



hay un cadáver en el que hay una llave que abre la única puerta cerrada que hay en este núcleo de locales. Tras esta puerta hay una trampilla de cuyo interior podrá obtener el «amulet of evermore».

Ya puede huir Maroc, de este escalofriante lugar. Con el amuleto y la vara del poder está preparado para invadir los más íntimos rincones de la fortaleza.

«CHAMBERS OF CHAOS»

Las habitaciones de su enemigo, como puede suponer, no están desprotegidas. La guardia personal del innombrable circula por ellas a su antojo. Es aquí, intrépido Maroc, donde vas a necesitar todo tu arrojo y astucia.

A ellas, por ahora, sólo puede llegar con el hechizo «sammon». Asi pues, actívalo. En este nuevo nivel los enigmas se complican. Hay una habitación con dos montones de calaveras: en uno de ellos hay una llave, en el otro... sorpresita. La llave hallada abre un cofre de cuyo interior extraemos un anillo. Si este anillo se lo da a una rana situada en una habitación cercana, ésta le devolverá una llave, llave que abre la puerta cerrada cercana.

Esta puerta le permite el acceso a la segunda fase de este nivel, en cuya primera habitación se encuentra la espada de la que se habló en el epígrafe dedicado a «Great Halls of Deep».

Si exploramos todas las habitaciones de Chaos hallaremos dos fuegos: uno cede energía, el otro la toma. También encontraremos una alfombra. En este punto uno se pregunta... «¿Y bien, cómo se llega al siguiente nivel, si aquí no hay ninguna puerta...?». El malvado, pero no por eso tonto, Chaos imaginó que alguien tan valeroso como Maroc podría llegar aquí y, para evitarlo, escondió la puerta que comunicaba con él. Ahora esta puerta sólo se revelará a aquél que descifre las claves de Chaos y ése, mi querido amigo, va a ser Maroc, con tu ayuda... si continúas leyendo.

LA CLAVE DE CHAOS

La clave de Chaos está constituida por cuatro escudos con símbolos. Estos escudos, pasados por la ya citada alfombra en el orden correcto, abrirán el camino hacia el «High Temple of Chaos».

Dichos escudos se hallan: escondido en las llamas el primero; el segundo está en la habitación en que hay un murciélago; hay otro en un charco custodiado por una araña; el último, está en una trampilla que se abre con un pico, aunque sale al principio un escorpión.

Ahora debe pasar los escudos por la alfombra. Si pasa el escudo correcto se borrará el símbolo que tenía. Cuando haya pasado los cuatro signos aparecerá la puerta que conduce al final, al «High Temple of Chaos»...

«HIGH TEMPLE OF CHAOS»

Un cosquilleo recorre la espalda de Maroc. Ha sido mucho tiempo descifrando enigmas y rebasando peligros. Ahora, por fin, el final está al alcance de la mano. La tensión es perceptible en la atmósfera. Avanza.

Pasa la puerta. Ante él aparece el mismísimo, el inefable Chaos que, desaparece, va a intentar parar él mismo a Maroc. Pero éste se ha protegido con el hechizo «amulet» de sus letales misiles. Habitación tras habitación, Chaos le acosa...

Por fin, llega al ataúd en que yace el alma de su enemigo, empuña la Vara del Poder «Wraithbane», la aproxima al féretro... Chaos ve su muerte cercana, corre hacia el mago y ...aaaaaahhhhhh.

CARGADOR

1	3E00DD21000011110037	405
2	CD56053EFFDD21000011	884
3	BA0037CD56053E00DD21	853
4	000011110037CD56053E	447
5	FFDD21000011320037CD	836
6	560531FAFFDD21A96111	1182
7	58983EFF37140815F321	937
8	FFFDC3610521A9611158	1209
9	987EEE660FAD77231B7A	1109
10	B320F43E02326B5CFB3E	1081
11	C932CCE3326AE1C34BF3	1576

INSTRUCCIONES PROGRAMA AVALON

Cargar el Cargador Universal y teclear el bloque de bytes. Después hacer DUMP en la dirección 64984, y salvarlo indicando la dirección 64984 y 110 como número de bytes.

```
  10 LOAD ""CODE
  20 INPUT "VIDAS INFINITAS S/N"
;d$: IF d$<>"s" THEN  POKE 65049
,0
  30 INPUT "DESAPARECEN ENEMIGOS
 S/N";d$: IF d$<>"s" THEN  POKE
65052,0
  40 PRINT AT 10,4;"PONGA LA CIN
TA ORIGINAL"
  50 RANDOMIZE USR 64948
```



Los Joysticks más

QUICKSHOT IV (3 en 1) Con mando para deporte

QUICKSHOT IV (3 en 1) Con mando de carreras

QUICKSHOT I MSX

QUICKSHOT I

QUICKSHOT VII - Portátil

QUICKSHOT IX Preciso y sensible

Los QUICKSHOT comercializados por SVI-España, S. A. son los únicos que tienen la GARANTIA OFICIAL SVI.

C&M



Shot®
vendidos del mundo.
QUICKSHOT IV (3 en 1)
Con mando para combate
QUICKSHOT II MSX
Con autodisparo
QUICKSHOT II
Con autodisparo
QUICKSHOT VII MSX
Portátil
Importador exclusivo SVI-España.
SVI
SPECTRAVIDEO

TIR NA NOG

P. J. RODRIGUEZ LARRAÑAGA

La mágica tierra celta es cuna de incontables leyendas tan antiguas como el tiempo. Pero aseguramos que la más hermosa de ellas es la que narra la caída del Sidhe y la llegada de Cuchulainn a Tir Na Nog.



Una noche oscura, hace miles de años, el Gran Enemigo disfrutaba viendo morir a las estrellas. Estaba a punto de nacer un nuevo ciclo sobre las cenizas del anterior, un ciclo que sería tan desgraciado como el que ahora se extinguía. De pronto, una figura majestuosa se presentó frente al trono del señor del mal. «Somos Sidhe» —dijo con voz potente— «y te traemos tu cadena». El Sidhe sacó de un paquete un maravilloso objeto fulgurante, el sello de Calum. Y sus palabras fueron claras: mientras el sello estuviera intacto el Gran Enemigo permanecería atado a las tinieblas. Justo en ese momento nació un nuevo ciclo.

Hubo años felices en los que el Sidhe protegió todas las criaturas de la Tierra. Pero un día de carnaval, un enviado del Gran Enemigo penetró en la fortaleza del sello. El Sidhe llegó tarde. Deslumbrado por la luz del sello el siervo dejólo caer, rompiéndose en cuatro trozos. El Gran Enemigo se liberó y derramó toda su cólera sobre la Tierra. El Sidhe recogió los pedazos del sello y los llevó por una puerta invisible a la tierra de la juventud, también llamada Tir Na Nog.

En los años tristes que siguieron, el recuerdo del Sidhe se fue extinguiendo. Aparecieron muchos héroes, pero de ellos el más famoso fue Cuchulainn, que juró buscar y unir los fragmentos del sello de Calum. Gravemente herido en una batalla, se abandonó a la muerte. Fue entonces como la Morrighan y sus hermanas aparecieron como el Badhbha Chatha, los cuervos de la batalla, y se posaron sobre los hombros del héroe. De este modo su espíritu abandonó su cuerpo y reapareció en el altar del sello, a las puertas de Ti Na Nog.

EL JUEGO

Es en este punto donde entramos en acción nosotros. Nuestra misión es encontrar y activar las piezas del sello de Calum, para que de este modo el Gran Enemigo quede atado eternamente.

Tir Na Nog es una tierra vasta y desolada, formada por varias regiones interconectadas, cada una de ellas con nombre y características peculiares. Cuchulainn y las demás criaturas de la aventura, se mueven por los incontables caminos que surcan Tir Na Nog. Existen, además, cuevas y puertas, la mayoría de ellas cerradas, que llevan a lugares de otro modo inaccesibles.

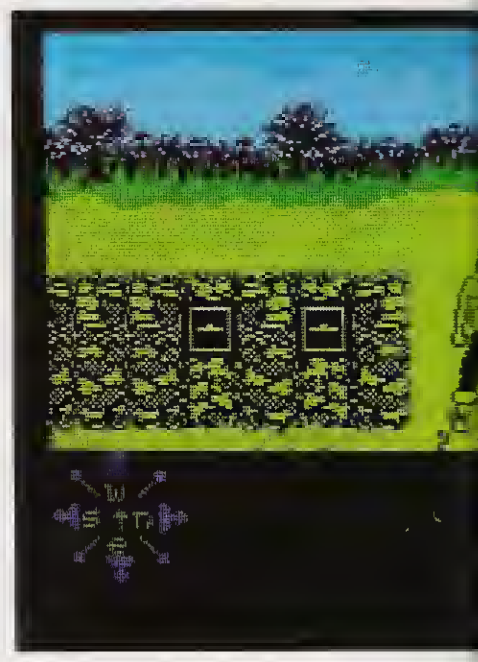
Los objetos juegan un papel importantísimo en Tir Na Nog. La mayoría son inútiles, pero otros son vitales para acabar el juego. Cuchulainn puede llevar hasta un máximo de cuatro, y seleccionar uno de ellos para luchar o abrir una puerta con él.



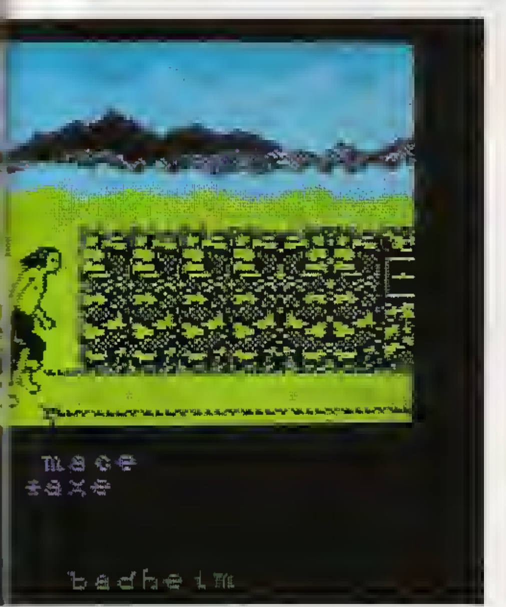
LOS PERSONAJES

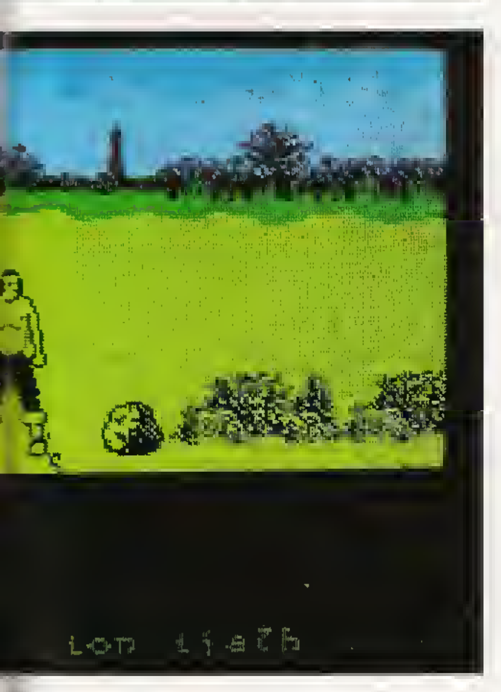
Cuchulainn no está solo en su aventura. A lo largo del camino irá encontrando diversas criaturas que dificultarán a veces su misión y otras, se convertirán en aliados imprescindibles.

El mayor incordio que encontrará es el Sidhe. El que antes fuera guardián del sello fue reducido por las fuerzas del mal a la apariencia de un orangután que vaga por los caminos de la tierra de la juventud. Pero aunque humillado, el Sidhe no ha olvidado su cometido y no dejará que nadie, ni siquiera Cuchulainn, pueda acceder al sello de Calum. El contacto del Sidhe es siempre mortal, perdiéndose los objetos que Cuchu-









lainn llevase y apareciendo de nuevo en el altar del sello. El Sidhe puede ser eliminado fácilmente con el arma adecuada, como por ejemplo la catapulta, la espada, la margarita y cualquier fragmento del sello. Pero en caso de un mal encuentro la solución es muy fácil. Si a los pocos segundos de ser atacados pulsamos el 6, volveremos al menú. Una vez aquí, pulsando el 1 se vuelve al mismo lugar donde fuimos atacados y el Sidhe habrá pasado de largo. Dos advertencias: todos nuestros objetos estarán en el suelo, por lo que habrá que apresurarse en recogerlos, y además, el Sidhe puede volver, por lo que convendrá huir en dirección opuesta.

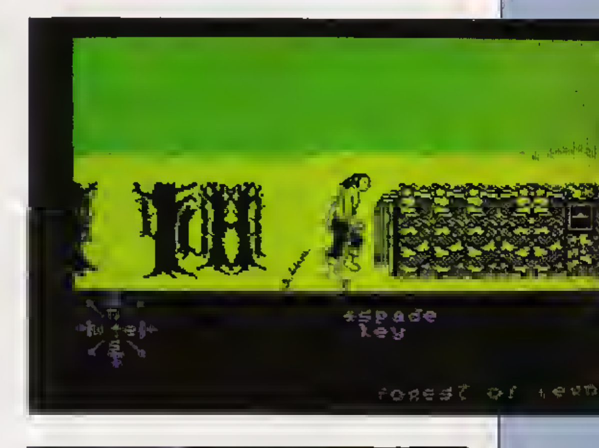
Cernos y Dhomnuil serán unos grandes aliados si se les sabe convencer. Con el regalo apropiado nos entregarán objetos de gran importancia.

En Tir Clachan hay unas extrañas criaturas pululando por los caminos. Cada vez que nos miren harán que se caiga el último objeto seleccionado, y si no lo hay, nos enviarán de regreso al altar. Lo mismo ocurre con los orangutanes que aparecen en algunas cuevas y con los arbustos espinosos que hay en algunos caminos. En caso de ser destruidos, se actuará del mismo modo que con el Sidhe.

MANOS A LA OBRA

Los fragmentos del sello son el caldero de Dagda (Dagda's cauldron), la piedra de Fal (stone of Fal), la lanza de Lugh (Lugh's spear) y la espada de Nuada (Nuada's sword). Una vez juntos aparecerá en el altar la inscripción «ogam» y habrá que proceder a activar el sello usando el martillo de Calum (Calum's hammer). La habitación del altar parpadeará de azul a verde y aparecerá el mensaje «gu lei», que indica que hemos cumplido con éxito la misión. La búsqueda será pues de cinco objetos y el orden es indistinto, por lo que cada uno puede seguir la estrategia que prefiera.

A continuación, se exponen los mensajes para seguir cada uno de los cinco objetos necesarios. Para orientarse con seguridad es conveniente remitirse a los mapas que acompañan el artículo. Cada mapa se refiere a una única región, por lo que al pasar de una región a otra habrá igualmente que pasar de un mapa a otro. En los mapas se señala la ubicación de todas las puertas y objetos, por lo que siguiéndolos, será fácil terminar la aventura.



THE STONE OF FAL

Al suroeste de Glasmarsh se encuentra la gran cascada. Cruzándola se entra en una cueva, al fondo de la cual se encuentra el libro (book). Con él nos dirigimos al noreste de Tir Clachan, al lugar señalado en el mapa con (b). Allí observaremos varios dólmenes. Uno de ellos es una puerta camuflada que se puede abrir con el libro. Detrás hay un túnel que conduce a la caverna del hielo (the ice cavern). Evidentemente cogeremos el hielo (ice). El hielo es la llave de la puerta marcada con (i) al centro-este de Slige warrens. La puerta conduce a un túnel donde se encuentra la daga (dagger) y el látigo (sting), de los cuales sólo el segundo es necesario.

Con el látigo volvemos a Tir Clachan a la puerta marcada con (s), que nos llevará a An-lin, donde se encuentra al fin nuestro objetivo. Cogemos la alabarda (halberd) que se halla al noreste y la llevamos al noroeste, al menhir llamado Sgorr Brag. Al dejar caer la alabarda justo frente al menhir aparecerá el mensaje treasure (tesoro) y en el suelo se encontrará la codiciada piedra de Fal. La





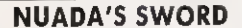


piedra sirve de llave para la puerta marcada con una s al suroeste de An-lin y que conduce al sur de Glasmarsh. No utilizar la puerta que se encuentra al lado de ésta, pues comunica consigo misma.

DAGDA'S CAULDRON

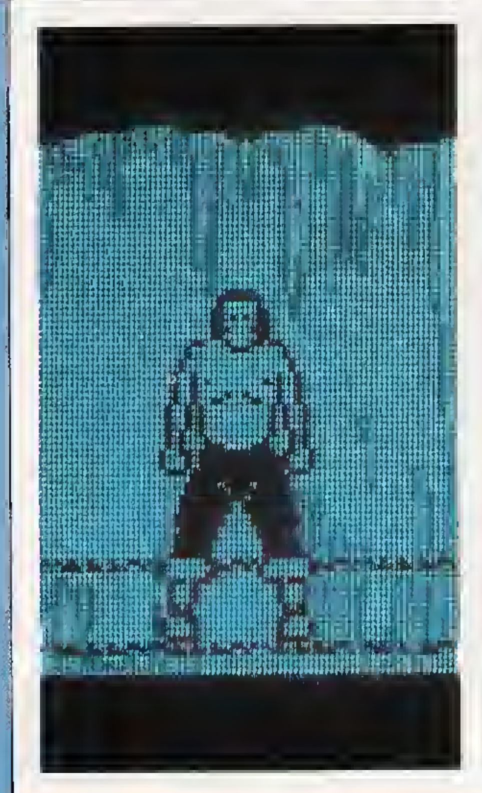
Al noreste de Glasmarsh se encuentra la margarita (daisy). Con ella nos dirigiremos a la zona centro de Slige warrems. En el punto marcado con d en el mapa hay una puerta invisible que se puede abrir con la margarita que conduce a Ceardach Calum. A nuestro lado se encuentra el caldero de Dagda. Se debe volver por el mismo camino, ya que justo al sur se encuentra Nathair, la serpiente de fuego, cuyo aliento es mortal de necesidad.

Como observaréis, se trata de un trozo fácil de recoger cuando se sabe dónde está la puerta invisible, y dificilísimo cuando no se sabe.



NUADA'S SWORD

El primer paso consiste en ir a Stormcave, al norte de Stormbase, para recoger la pluma (feather). También necesitaremos el panal de miel (honeycomb), que se encuentra al sur de Dun Dhomnuil. Si observáis el mapa veréis que la única manera de llegar a Dun Dhomnuil es entrando por la puerta que hay al norte de Badheim. El panal de miel es la llave para la puerta marcada con h al noroeste de Badheim. Entrando por ella se llega al templo de Badrig (Badrig's shrine) en el que hay una especie de losa. Dejando caer la pluma frente a la losa aparecerá la hoja de roble (oak leaf). Ahora son necesarios unos huesos (bones). Estos son bastante abundantes en las cuevas, como en las que hay al norte del Plain of lies o en el centro-este de Stormbase. Con la hoja y los huesos nos dirigiremos a la cueva donde vive Dhomnuil, al suroeste de Dun Dhomnuil (¡claro!). Aquí, el pobre Dhomnuil nos contará su problema diciendo «calm the ravens for my gift», o sea, «calma a los cuervos por un regalo». Dhomnuil se refiere a los cuervos de la batalla, los que trajeron a Cuchulainn a Tir Na Nog, que acusan a Dhomnuil de haber robado la pluma de Badrig. La cosa está clara: dejando caer la hoja de roble (que no es sino la prueba de que la pluma ha sido devuelta), Dhomnuil nos mostrará su agradecimiento dándonos la espada de Nuada.



LUGH'S SPEAR

La cosa es relativamente sencilla. Basta con ir a Forest of Cern y recoger el alfiler (pin) que se encuentra al sureste. El alfiler es la llave de otra puerta invisible (¡y ya van...¡) que se encuentra un poco más al norte, en el punto marcado con p en el mapa. Al fondo del túnel, que encontraremos una vez traspasada la puerta, está la lanza de Lugh.

Hay un método mucho más laborio-

so pero necesario cuando no se conoce la ubicación de la puerta invisible. Hay que recoger el anillo (ring) que se encuentra al noreste de Lava Flats y con él abrir la puerta marcada con R al norte de Plain of lies, coger los cuernos (antlers) que hay tras la puerta e ir a la cueva de Cernos, al noroeste de Forest of Cern. Cernos nos presentará también su problema: «find my crown for a gift» (para entendernos «encuentra mi corona por un regalo»). La corona de Cernos son los cuernos (hábil juego de palabras) y a cambio nos dará el arpa (harp). Ya sólo falta recoger el alfiler (pin) y esperar a que aparezca el Sidhe. Para gozo de Cuchulainn el arpa hace que el Sidhe sea inofensivo. Si lo seguimos desaparecerá justo en la puerta invisible, al final de la cual se encuentra la lanza de Lugh. Pero como ya se ha dicho, todo esto es una complicación innecesaria.

CALUM'S HAMMER

Sólo necesitaremos una pala (spade) que se puede encontrar tanto al centro-oeste de Stormbase como al centro-oeste de Lon liath. Con ella nos trasladaremos a Stormbase, al punto señalado con c. Dejando caer la pala aparecerá el mensaje treasure (tesoro) y en su lugar estará el martillo de Calum.

SE ACABO

Esperamos que con estas recomendaciones Tir Na Nog deje de ser un misterio incomprensible para convertirse en lo que es, una maravillosa aventura en movimiento.

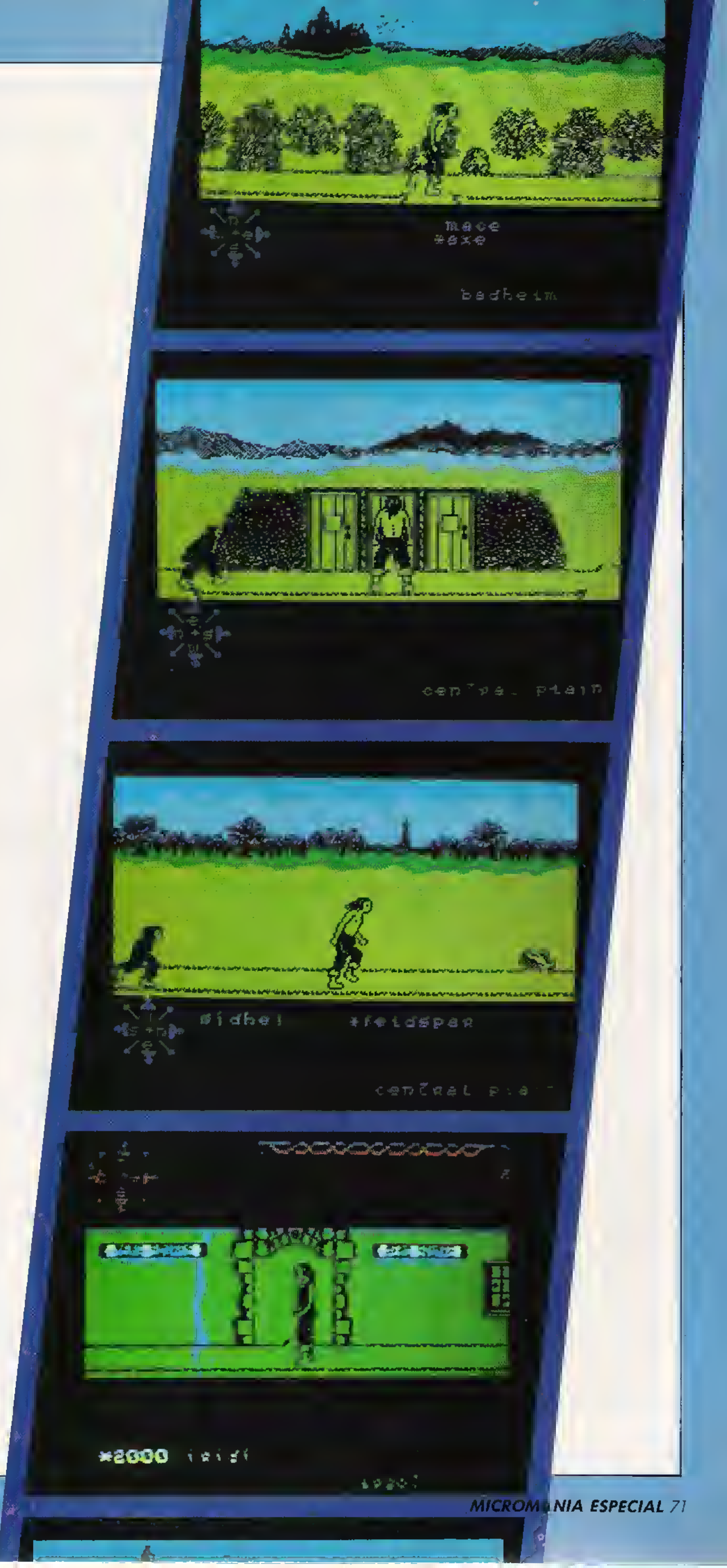
Para acabar, unos consejos:

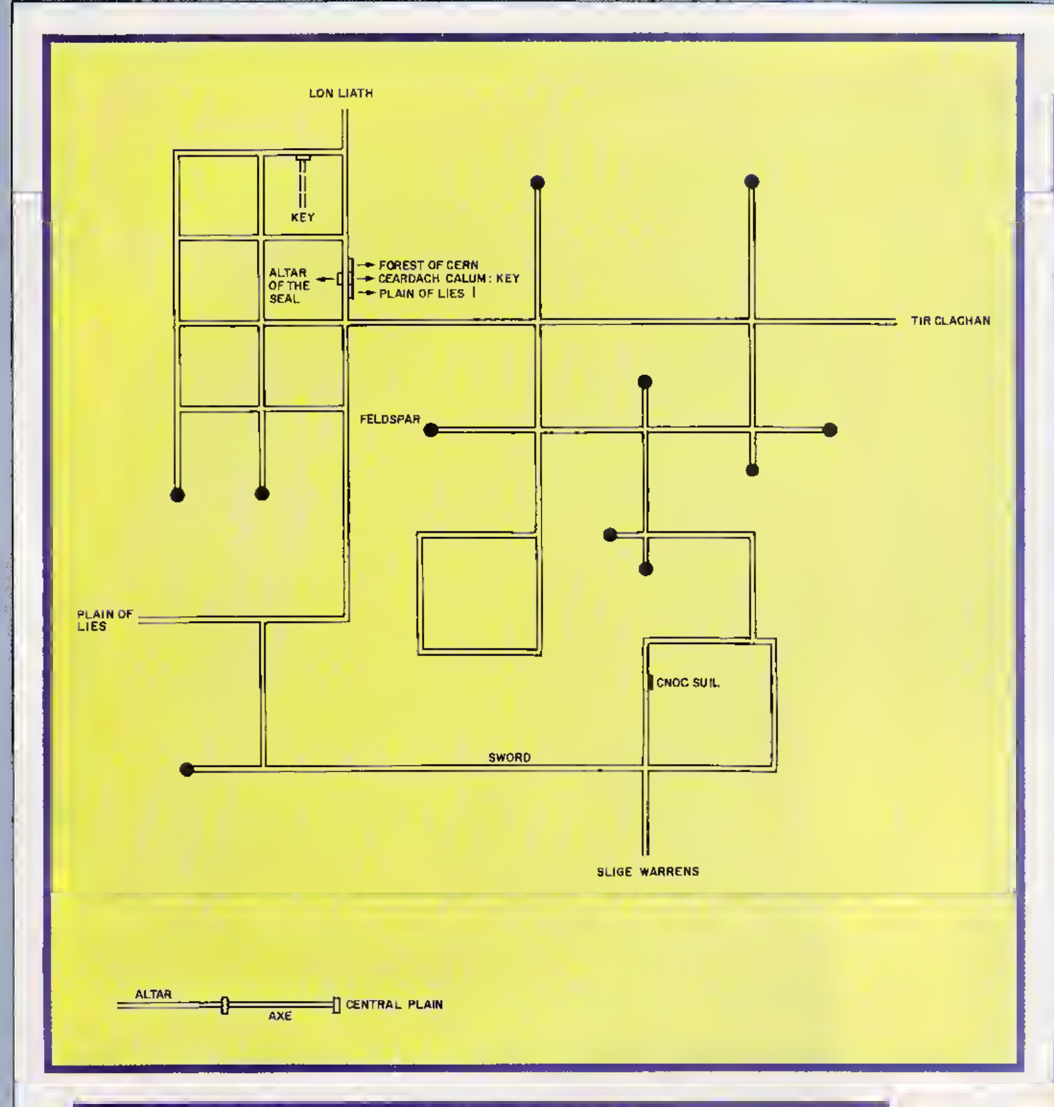
— Terminar el juego de una tirada es prácticamente imposible, por lo que conviene grabar la aventura en sus distintas fases.

— Conviene evitar entrar tanto en la biblioteca (the library) como en Tir falamh, la tierra vacía. Pero en ambos casos es posible salir. En la biblioteca hay que coger una pintura (painting) y salir al oeste de la sala de lectura (reading room), y en Tir Falmh la puerta se encuentra al noreste.

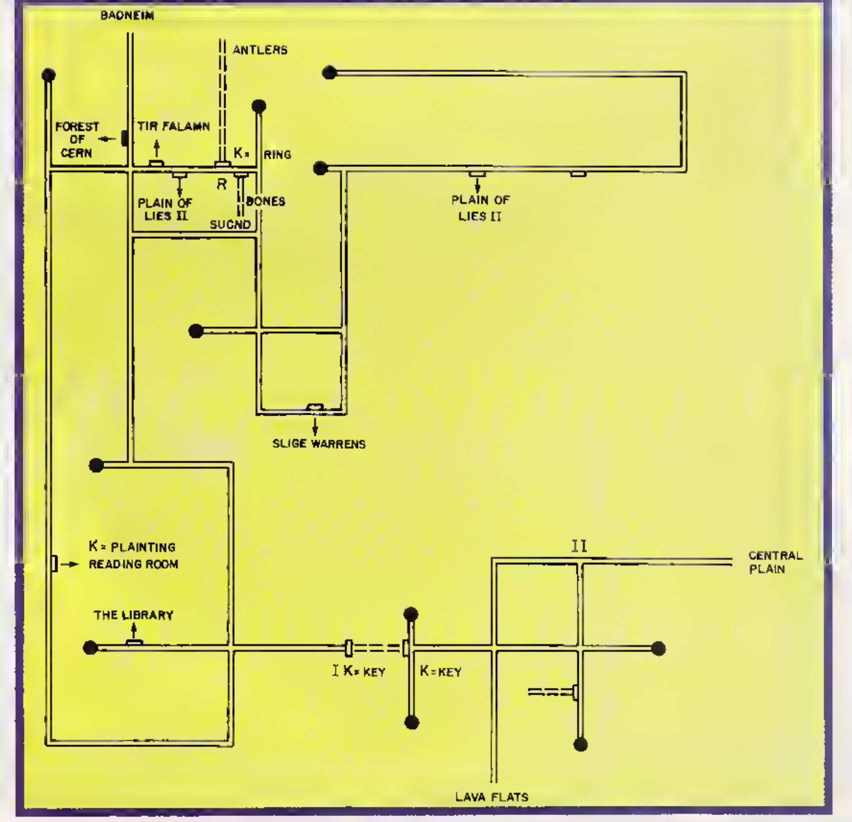
— No os esperéis un final espectacular. Al terminar la aventura el altar del sello se pone parpadeante, pero nada más. Incluso Cuchulainn sigue moviéndose.

Feliz Tir Na Nog a todos.

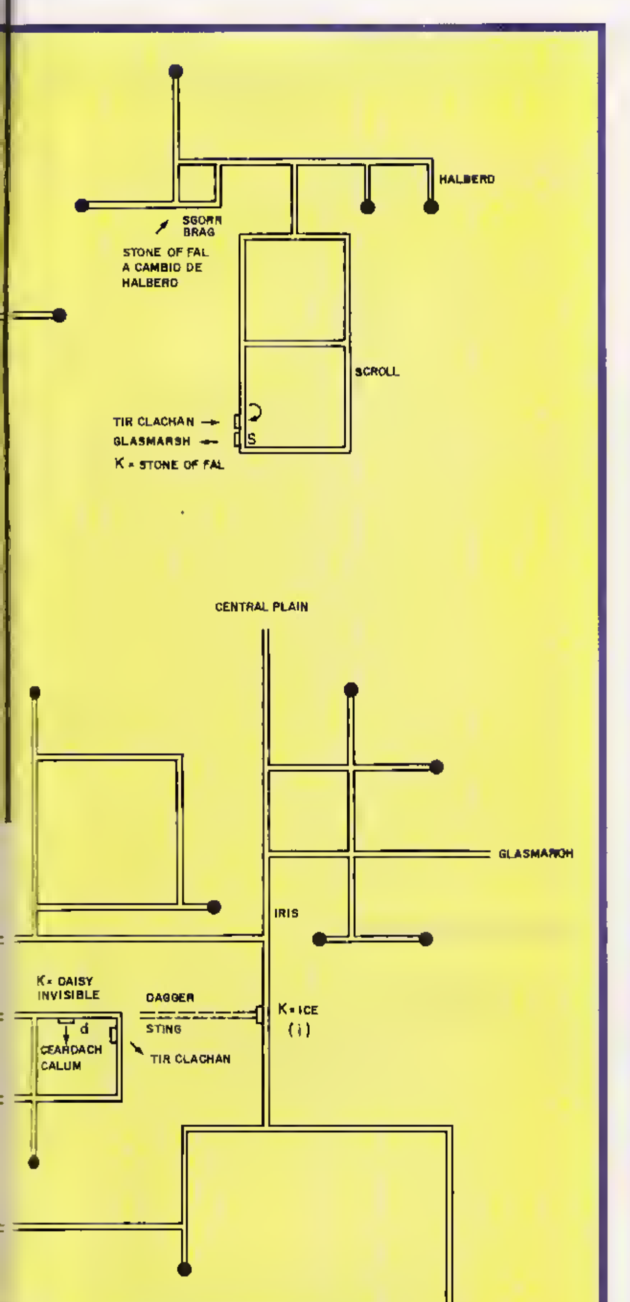








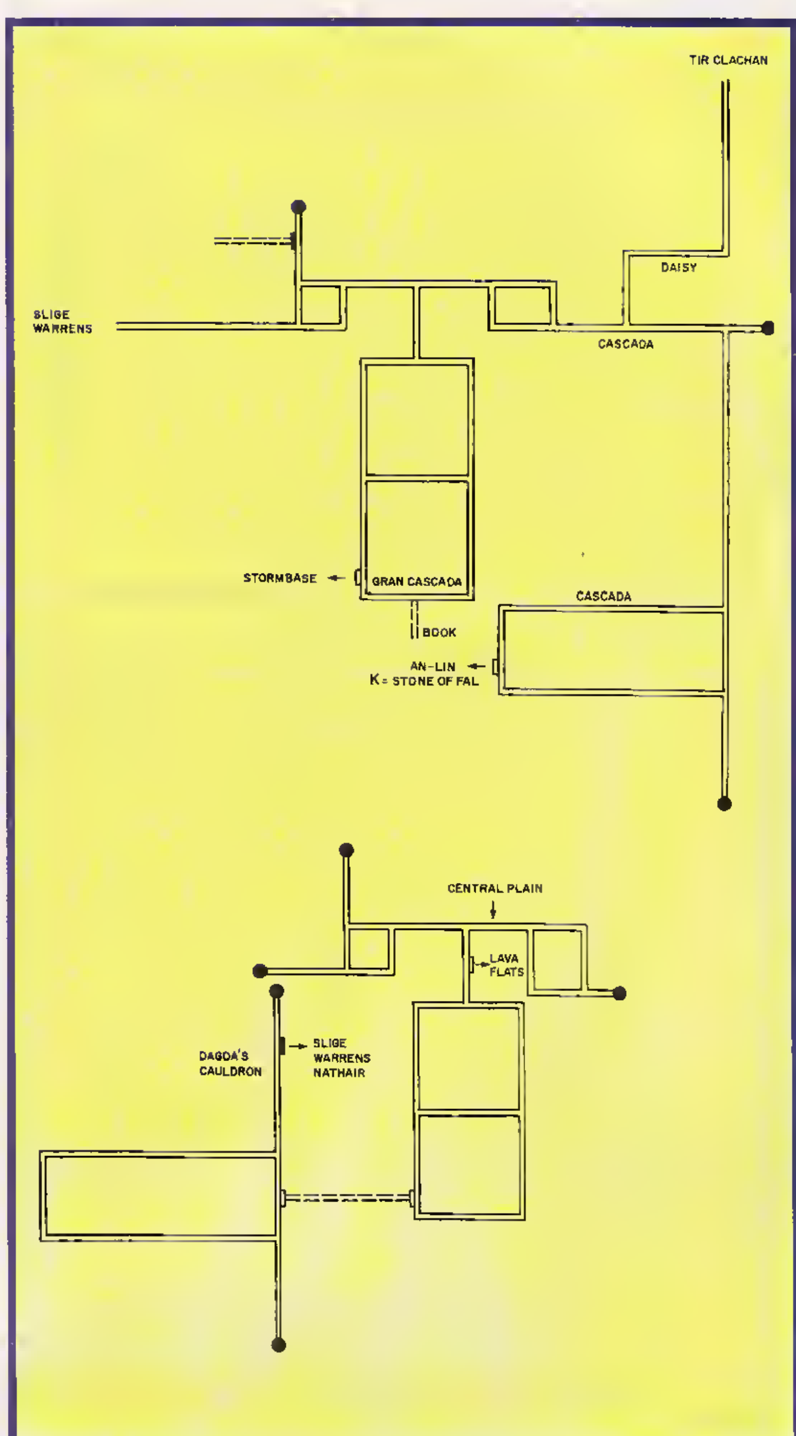
De pronto, una figura r
se presentó frente al tr
'Somos Sidhe y te traem
tu cadena'.





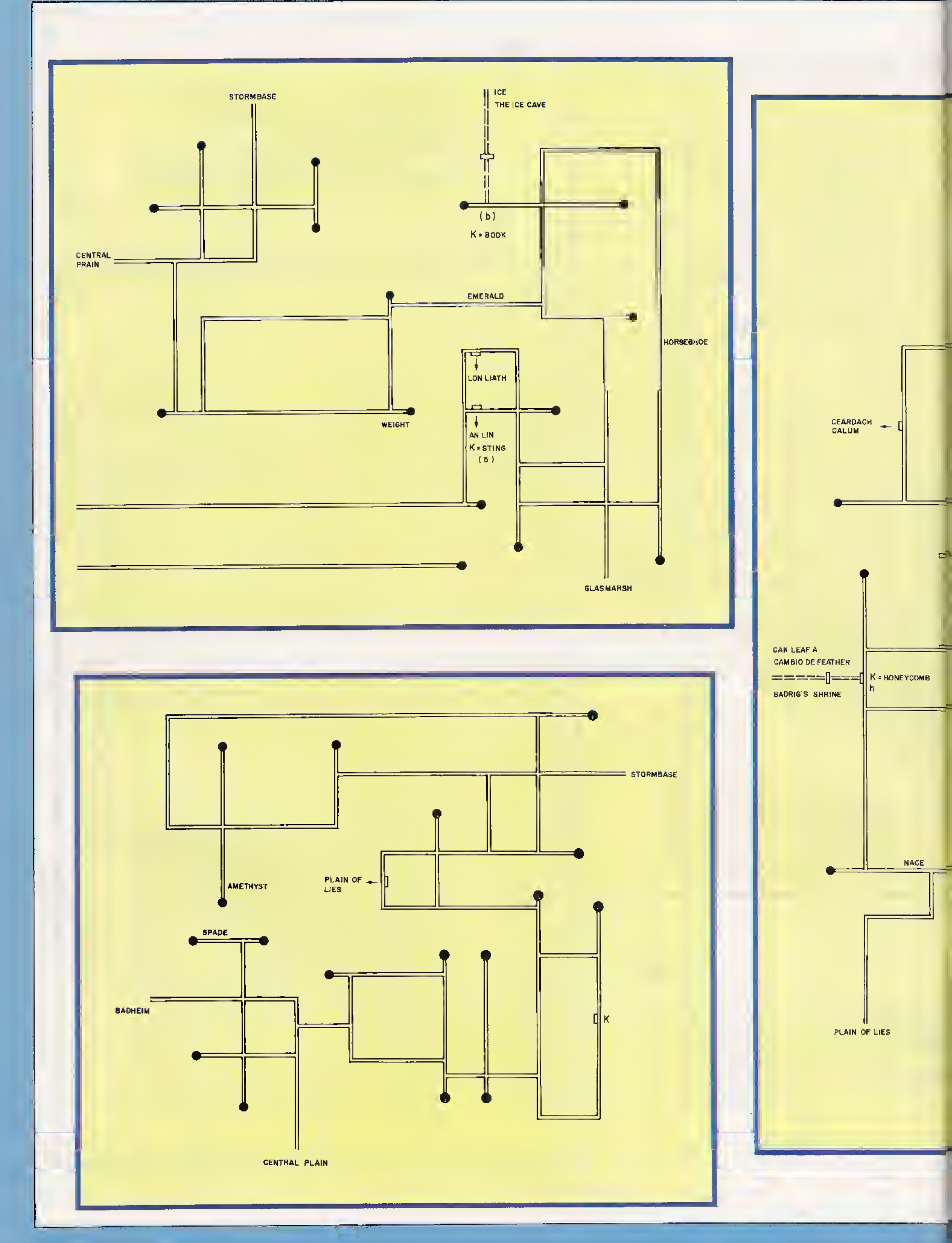
Una noche oscura, hace miles de años, el Gran Enemigo disfrutaba viendo morir a las estrellas.

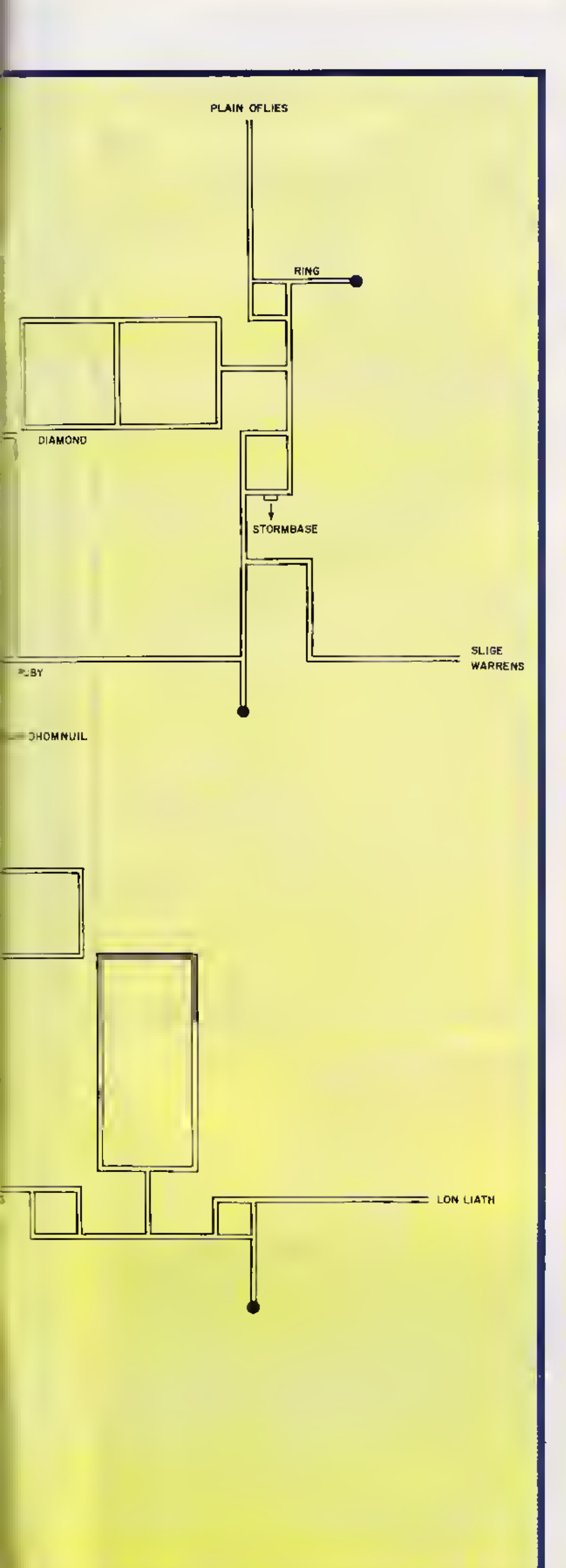





ıajestuosa
20.
5

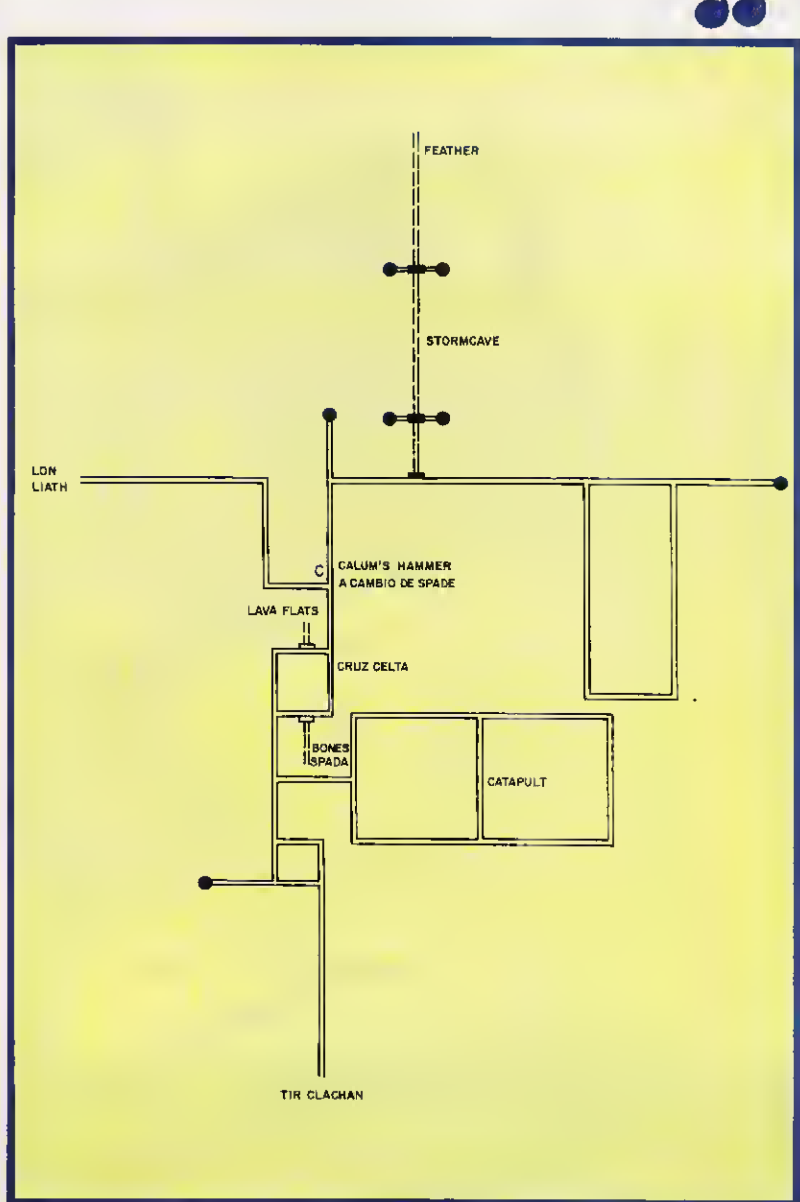



STORMBASE
ICE
THE ICE CAVE
(b)
K = BOOK
CENTRAL
PRAIN
EMERALD
HORSESHOE
LON LIATH
WEIGHT
AN LIN
K = STING
(5)
GLASMARSH
CEARDACH
CALUM
OAK LEAF A
CAMBIO DE FEATHER
K = HONEYCOMB
h
BADRIG'S SHRINE
STORMBASE
NACE
AMETHYST
PLAIN OF
LIES
SPADE
BADHEIM
K
PLAIN OF LIES
CENTRAL PLAIN





Hubo años felices en los que el Sidhe protegió a todas las criaturas de la tierra...

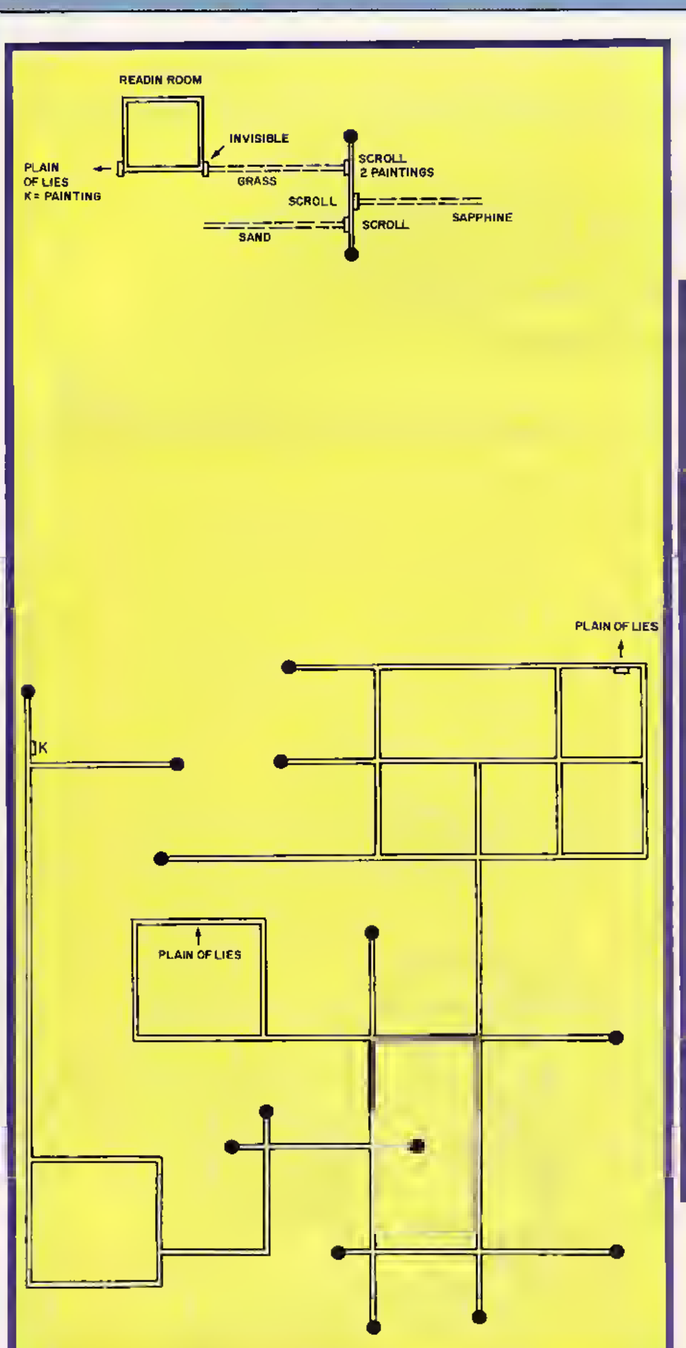




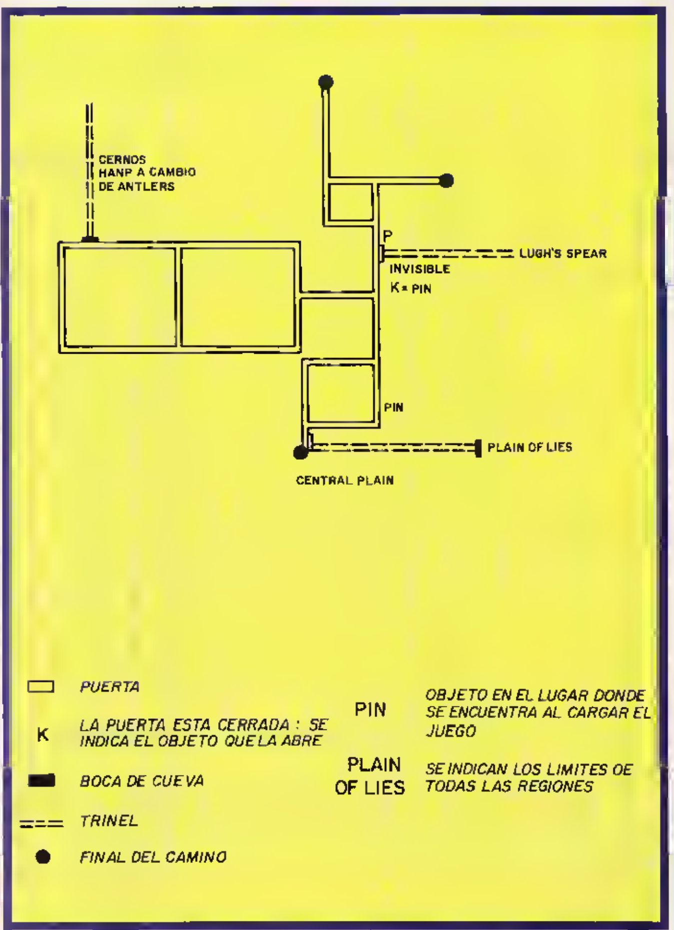
...pero un día de carnaval, un enviado del Gran Enemigo penetró en la fortaleza del sello.



TIR NA NOG



"En los años tristes que siguieron, el recuerdo de Sidhe se fue extinguiendo."

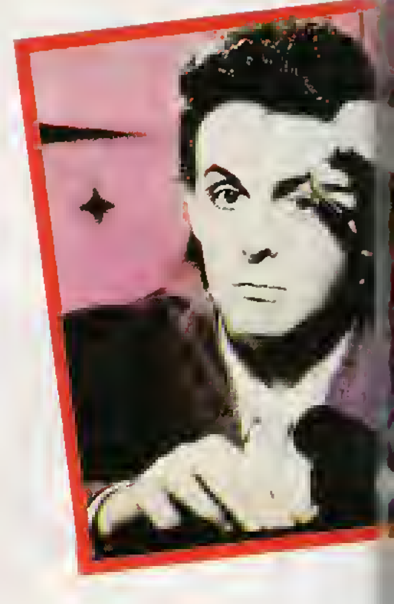






Nadie más que.....
SWEEVO'S WORLD
GARGOYLE SPECIAL EDITION
Los dibujos animados de Arcade más cómicos en los que participarás.
Disponibles para todos los ordenadores Spectrum y Amstrad (y disco). Nuevo versión 128 K Spectrum, disponible ya.
COMMODORE 64
TEAM SANYO & Harvey Smith Showjumper
SOFTWARE PROJECTS
Competir en la arena del concurso de saltos internacional. Diseña tus propios caminos.
Disponible para CBM 64.
2112 AD
Design Design
Recupero el control sobre el picoruelo ordenador que está gobernando el país.
Disponible para todos los ordenadores Spectrum y Amstrad.
The Adventures of Bond Rainbow Rova
Commodore 64/128
PROBE SOFTWARE
El agente Bond tiene órdenes rigurosas de rescatar al cómico Russ, que está en cautiverio.
Disponible para todos los ordenadores Amstrad y CBM 64. (¡Pronto para Spectrum!).
BUSCALO YA EN OnLine DE GALERIAS
Directamente disponible desde BRITISH SOFT o en los mejores establecimientos de software.
Teléfono para tiendas, distribuidores y encargos contra reembolso: Tel. (965) 26 35 93. British Soft, S. A. Rocafel, 19. Albufereta (ALICANTE).
BRITISH SOFT
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
Distribuidores en Madrid: COMPUTIQUE.
C/. Embajadores, 90. 28012 Madrid
Tel. (91) 227 09 80

GIVE MY REGARDS TO BROAD STREET



Un timbre hiza añicas el sueña de Paul. Este se agitá en la cama y se incorpará pensanda en el gracioso que inventó el despertadar. Cuanda recobrá el sentida se dio cuenta de que era sábado: jamás hubiera él perpetrada el delito de poner el despertador un sábada.

Fernando HERRERA

Por tanto, el insistente sonido no pertencía a ese aparato. Remoloneando, se levantó de la cama y se dirigió al teléfono, que descolgó entre bostezos. Uno de éstos se le quedó en la boca al oír las nuevas que le eran comunicadas. Las partituras de su último disco habían sufrido un accidente antes de ser reproducidas. Habian conseguido reconstruirlas salvo 10 acordes que se habían perdido. Le preguntaban si sería capaz de recuperarlos. Le dijeron, además, que los 10 acordes no pertenecían al mismo instrumento, sino que estaban repartidos entre ellos.

Resignado, devolvió el teléfono a su sitio y comenzó a pensar en su tarea: si conseguia localizar los restantes integrantes del grupo... estaba seguro de que éstos recordarian sus correspondientes melodías. Pero... ¿dónde encontrarlos? Era sábado y no se reunirian hasta el lunes. Por otro lado, si no entregaba los 10 acordes antes de las 12 de la noche del presente día, perderia el contrato con la compañía y sus sueños, por segunda vez en el día, serian frustrados.

La suerte estaba echada: los buscaría por todo Londres. Quién sabe dónde irían, pero Paul estaba seguro de que usarían el metro como medio de transporte. Se vistió, conectó su terminal de ordenador con la computadora del metro londinense y aquélla, con la terminal de su coche. Se puso al volante y empezó la búsqueda. Son las 9 de la mañana.

El juego

Aqui comienzas tú, intrépido buscador, tu viaje por las calles londinenses en pos de John, Peter, Matthews, George, Pamela, Helen y Sara, los miembros del grupo que conocen los acordes perdidos. Cuentas, para tu ayuda, con lo siguiente:

— Un mapa de la ciudad.

— Tu ordenador, en el que puedes ver el personaje de que se trata, la estación en que aparece, la hora en que lo hace y si entra o sale («in» o «out»).

— Un scanner, en que puedes ver las proximidades del lugar donde te encuentras.

— Un panel de información, que te dice cuál es la estación de metro más cercana, la hora que es, los acordes y la puntuación.

Pero, procurando dificultarte la labor, hay vehículos circulando por las calles que se pueden chocar contigo, y policías, que aparecerán si esperas mucho tiempo en una salida del metro. Te mandarán de vuelta a tu salida a la minima oportunidad.

Ahora bien, Londres es una ciudad muy grande con miles de sitios donde ir, por lo que deberás estudiar las costumbres de los sujetos que estás buscando si no quieres vagar por la gran ciudad sin rumbo, confiando en que tu fortuna te depare el encuentro con alguno de los personajes.

Una pista: debemos tener en cuenta que, normalmente, el personaje que salga en una estación del metro volverá a meterse en ella tras un período de tiempo más o menos largo, salvo que haya regresado a su casa.

John, con sus gafas oscuras, vive cerca de Maida Vale. Aquí coge el metro, visita una estación (normalmente, Liverpool St o St Johns Wd) y luego vuelve a su domicilio, de donde ya no sale.

Peter es el «ejecutivo» del grupo. Vive cerca de Camden Town y por la mañana visita una estación. Come en su casa y por la tarde se marcha a dar un paseo sin rumbo fijo. Ya, por la noche, regresa al hogar.

Mattews es un turista empedernido y vuelve todos los sábados en avión a Londres, después de visitar algún lugar exótico. Habita cerca de Holland Pk, estación a la que llega una hora después del aterrizaje. Sale más tarde, tras deshacer el equipaje, y se pasa todo el dia recorriendo Londres, para terminar volviendo a su casa.



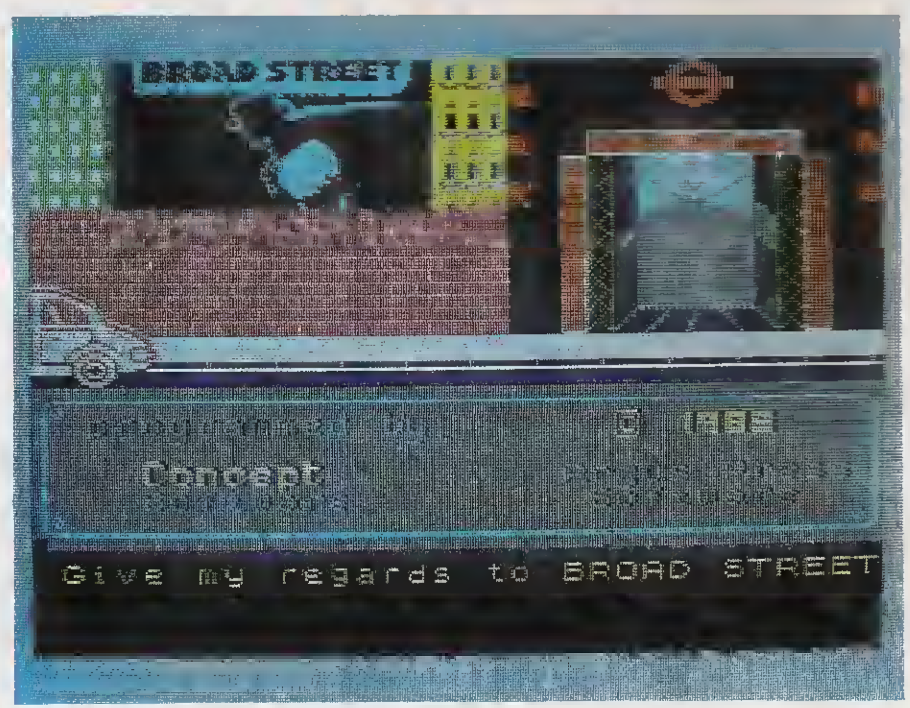
NOTTING HLL
LAN
TIME
OUT
10 34
SCANNER
SCORE

FLEET
STRAND
HARROW RD.
MARYLEBONE RD.
EUSTON RD.
PENTONVILLE RD.
CITY RD.
THEOBALDS RD.
HOLBORN
OXFORD ST.
NEW OXFORD ST.
HIGH HOLBORN
BAYSWATER RD.
MARBLE ARCH
PARK LANE
PICCADILLY
SHAFTESBURY A
KENSINGTON RD.
KNIGHTSBRIDGE
BIRDCAGE WALK
ST JAMES'S PARK
CROMWELL RD.
WEST CROMWELL RD.
OLD BROMPTON RD.
VICTORIA ST.
SOUTHWARK ST.
CANNON ST.
EASTCHEAP
BOROUGH RD.
GROSVENOR RD.


GREEN BERET
imagine
Konami®
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE
C/ STA. ENGRACIA, 17. 28010 MADRID. TFNO.: (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA, AVDA. MISTRAL, N.º 10 - TFNO.: (93) 432 07 31

GIVE MY REGARDS TO BROAD STREET





George es muy desaliñado y tiene el pelo largo, así como brotes de barba. Su apartamento está cerca de Kilburn. Por la mañana se va de compras, regresando a casa a la hora de comer, para pasarse la tarde de juerga. Luego vuelve a su domicilio para dormir.

Pamela, con su pelo corto, es la esposa de Matthews. Por tanto, vive en el mismo domicilio que él. Se pasa también el día fuera de casa y suele visitar las estaciones de Bond St y Knightsbge en su recorrido. Vuelve a casa por la tarde.

Helen es la muchacha de pelo largo y gafas. Vive cerca de W Kensngtn. Por la mañana visita una estación, por lo que algunas veces no se mete en el metro por la estación de que salió y da un paseo por el parque tomando el metro en otra estación.

Finalmente, Sara es la guapa del grupo. Suele llevar un collar negro y es morena. Vive al sur de la ciudad, cerca de Elephant. Sale por la mañana y visita una o más estaciones, para luego regresar al hogar y ya no salir.

Cada uno de estos personajes te dará uno o varios acordes, hasta que consigas los 10 necesarios. El número de acordes que te dé cada uno variará en cada partida; habrá veces en que no tengas que encontrar a todos los personajes.

Cuando ya tengas todos los acordes, debes volver al punto de partida y asistirás a la grabación de tu LP. Un consejo: si apenas te queda tiempo cuando tengas todos los acordes pedidos, párate en una estación del metro y espera que el policía te ponga una multa, con lo que volverás a tu salida, y sin carreras.

AHORA SÍ

puedes aprender a programar en basic de una vez por todas

¡Solicítalo antes de que se agote!
Hay un número limitado de ejemplares

DEJATE de complicados e incomprensibles sistemas de aprendizaje. Conoce de una vez por todas lo que es el Basic. Es más sencillo de lo que crees, porque ahora tienes algo que estabas esperando hace mucho tiempo: MICROBASIC, una edición corregida y revisada del famoso curso publicado por MICROHOBBY SEMANAL.

MICROBASIC es el libro que te enseñará a ser un experto en programación. Aunque hasta ahora sólo hayas utilizado tu Spectrum para jugar.

MICROBASIC te introducirá, paso a paso, en el Basic. Con ejemplos claros, sencillos y prácticos que irán adquiriendo complejidad según vayas aumentando tu nivel. Hasta llegar a dominarlo por completo.

Aprovecha esta oportunidad, porque ahora sí puedes llegar a conocer a fondo tu Spectrum. Ahora, por fin, a tu alcance el método más claro y completo de programación en Basic publicado hasta el momento.

Rafael Prades
MICROBASIC

Por fin un curso práctico y completo de programación para Spectrum

Recorte o copie este cupón y envíelo a
HOBBY PRESS, S. A.
Apartado de Correos 232.
Alcobendos (Madrid)

Nombre ______________________
Apellidos ______________________
Dirección ______________________
Localidad ______________ Provincia ______________
Código Postal __________ Edad __________ Teléfono __________

Deseo recibir en mi domicilio el libro MICROBASIC, al precio de 1.750 ptas. (IVA incluido). El importe lo pagaré:

- ☐ Mediante talón bancario adjunto a nombre de HOBBY PRESS, S. A.
- ☐ Mediante tarjeta de crédito ______________________
  Número de la tarjeta ______________________
  Fecha de caducidad de la tarjeta ______________________
- ☐ Mediante giro postal n.° ______________________
- ☐ Contra reembolso (supone 75 ptas. de gastos de envío)

Fecha y firma

Ya se puede escuchar el sonido del futuro.



Llega a España la Alta Fidelidad SVI: Tecnología de futuro para el sonido.
HI-FI SVI. Conózcala. Conozca su futuro en música y disfrútelo ya. Ahora puede.

- — Plato.
- — Amplificador, 25 W por canal.
- — Doble pletina de arrastre, con grabación a alta velocidad.
- — Sintonizador.
- — Ecualizador.
- — Columnas de dos vías.
- — Compact-Disc con lectura por rayo láser.

Precio del Equipo (sin Compact-Disc), con columnas y mueble especial: **59.900 ptas.***
Precio del Compact-Disc: **49.900 ptas.***

CONJUNTO:
PRECIO ESPECIAL DE LANZAMIENTO: 99.900 PTAS.*

* Estos precios no incluyen IVA.

